http://www.oldgamesitalia.net/

the 16-Bit GAMES machine

Anno II Numero 10 - Giugno 1989
Lire 5000
Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AI 16 BIT !

Amiga, Atari ST, PC & Compatibili
Console, Fumetti, Board Games, etc.

SENSAZIONALE !

Tutte le novità firmate LUCASFILM !

SPECIALE CONSOLE A 16 BIT
SPECIALE ANTEPRIME
SPECIALE MAGIC BYTES

RITORNA LA CINEMAWARE CON UN COLOSSAL ECCEZIONALE:
Lords Of The Rising Sun

"FORGOTTEN WORLDS" REVIEW

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORAL SEA, MIDWAY, SA
RIVIVI LE BATTAGLIE CHE
CAMBIATO LA STORIA

LUCASFILM™ GAMES

MANUALE AGGIU
C64 - AM

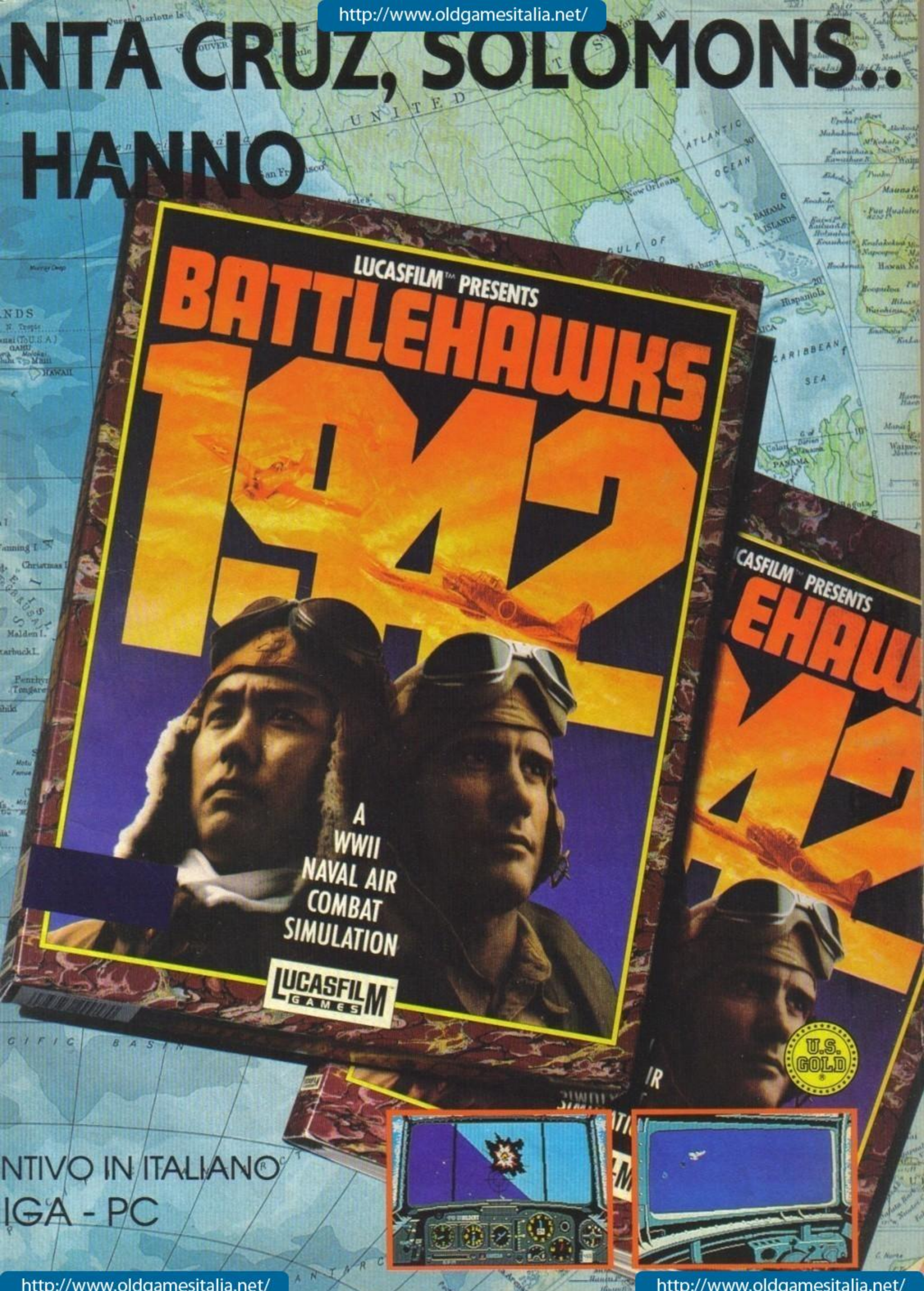
LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANTA CRUZ, SOLOMONS..
HANNO



NTIVO IN ITALIANO
IGA - PC

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Spherical

Screenshot ATARI ST

Screenshot ATARI ST

Screenshot ATARI ST

•Grafiche mozzafiato • oltre 200 livelli • possibilità di giocare in squadre di 2 giocatori • dozzine di segreti nascosti e dieci super mostri giganteschi e animati • "SPHERICAL" ti mostra ciò che il tuo computer tiene nascosto.

La redazione "POWER PLAY" ha dato a "S." 84 punti e la qualifica di "assolutamente raccomandabile".

Disponibile per C64 disco AMIGA ATARI ST e PC.

LEADER

Rainbow Arts

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SKWEEK™

SKWEEK FOR PRESIDENT

Hai mai sognato di colorare
il mondo di rosa?
Bene, ora puoi farlo
con ... SKWEEK!

WATCH OUT, WATCH OUT,
THERE'S A SKWEEK ABOUT!

Disponibile per
Amiga, Atari ST, PC

U.S.GOLD®

loriciels®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

8 *Posta*

11 *NEWS*

16 *PREVIEW*

31 *RECENSIONI*

61 *SALE GIOCHI*

68 *Gli 'Altri giochi'*

78 *Guida*

11 News & Previews
Questa volta esageriamo...

61 Coin Op a confronto
Uno sguardo alle novità e... qualche anticipazione

64 Console News
Uno sguardo generale e... il Mega Drive

68 Brain Games
Una serie di giochi dove il cervello fa da... joysitck

76 'Space 1889': un "altro gioco"...
Alla scoperta dello spazio... 'old style'

78 GUIDA SOFTWARE
Da consultare prima e dopo i pasti

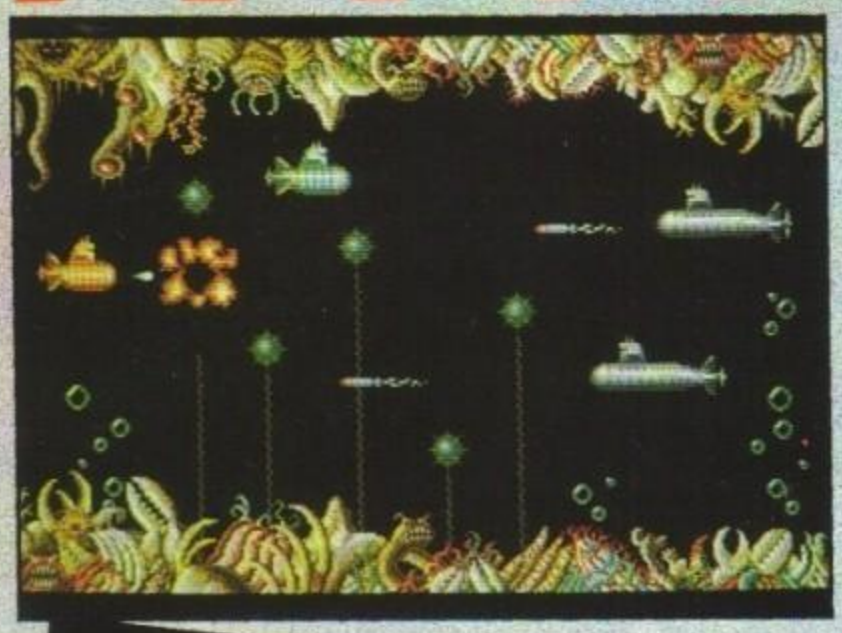
http://www.oldgamesitalia.net/

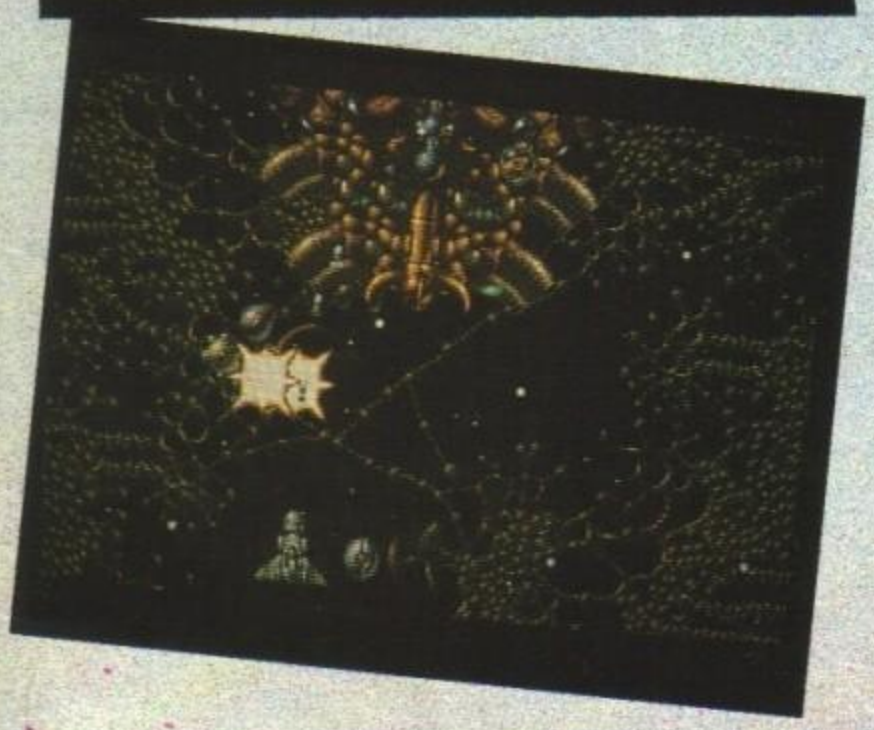
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMES machine

EDITIALE





Un numero coi fiocchi

Qualcuno potrebbe trovare il numero di questo mese alquanto bizzarro: una prevalenza di news e anticipazioni rispetto a rubriche come gli 'altri giochi' o i 'trucchi' (che manca del tutto).
In realtà abbiamo voluto dare sfogo al sempre più pressante arrivo di anticipazioni che sconvolge da qualche tempo la nostra redazione italiana, dovuto principalmente ai contatti con le software house europee e americane, che ci garantiscono — oltre ad un aggiornamento quotidiano — esclusive eccezionali come l'intervista alla Lucasfilm che trovate in queste stesse pagine.
Naturalmente la carenza di un argomento in un numero significherà un suo arricchimento in quello successivo, per cui aspettate a lamentarvi per la mancanza di trucchi (non muore nessuno, a parte il nostro collaboratore addetto a tale rubrica) o l'articolo sulla 'carta stampata' (fumetti, etc.) — anzi, un ritardo di un mese o due in molti casi preannuncia degli 'speciali' che faranno felici molti di voi, come è già successo.
Naturalmente il nostro compito principale è quello di informarvi, e non semplicemente di 'riempire una rivista con traduzioni' — anche perché quasi sempre il materiale che ci giunge dalla redazione inglese è, per noi, già vecchio oppure appena redatto dai nostri collaboratori. Il secondo punto è, come abbiamo già avuto modo di dire, la qualità dell'informazione: abbiamo discusso moltissimo qui in redazione sulla possibilità di pubblicare delle 'mini recensioni' o degli 'aggiornamenti veloci' magari senza foto, ma al momento di impaginare tale materiale ci si spezzava il cuore — avremmo dato ai lettori un'informazione 'monca' e spesso inutile.
Ma per incontrare i vostri 'difficili' gusti stiamo preparando un questionario come quello apparso su Zzap! tempo fa, nel quale potrete finalmente esprimere i vostri disappunti, dichiarare le vostre richieste, valutare gli spazi della 'vostra' rivista, etc.
E il questionario è solo una delle numerose novità che vi aspettano nei mesi a venire... intanto godetevi questo 'ricco' numero di Giugno.

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Bonaventura Di Bello **Capo Redattore:** Stefano Monti **Coordinamento Editoriale:** Stefano Gallarini **Digital Layout:** Adelaide Mansi **Redazione:** Fabio Rossi, Paolo Cardillo, Antonello Jannone, Massimo Torriani, Luca Cornacchia, Nessim Vaturi, Stefano Giorgi, Fabio Ferrara, William e Giorgio Baldaccini, Giuliano Gandini - **Grafica:** Donatella Elia **Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Lavezzi - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità:** SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Ok, ragazzi. Eccellente. Avete fatto un ottimo lavoro, segno che le sgridate precedenti sono servite a qualcosa. Tra poche righe potrete leggere la Posta di Giugno, che molto immodestamente definisco la migliore mai apparsa su TGM. Perché? Ma è chiaro: troverete moltissimi argomenti discussi, in modo serio e professionale (o quasi) che soddisferanno, bene o male, la vostra sete di polemiche. Ma un momento, ragazzi, detto fra noi, non vi pare che " l'era delle polemiche" sia ormai finita? Cosa si prospetta di nuovo all'orizzonte? Questo e molto di più tra le nostre pagine. Via con la sigla!

GIOCHI VIOLENTI: MA DOVE SONO?

Spettabile redazione,
vi seguo con interesse sin dal numero 2 e ho deciso di scrivere questa lettera per farvi conoscere le mie opinioni di videogiocatore sull'ultraviolenza nei videogames e sui cosiddetti videogames razzisti. Premetto che sono un videogiocatore della prima generazione (Stile Paolo '69, per intenderci, NDR) ovvero: io ero lì quando il gestore del bar sotto casa accese per la prima volta SPACE INVADERS (in bianco e nero!) e mi trovavo da quelle parti anche quando arrivarono ASTEROIDS, MOON CRESTA, MISSILE COMMAND e PAC MAN. Che lo crediate o meno, prima le sale giochi non esistevano, sono nate e cresciute mentre io "diventavo grande" . Sono stato il primo nella "mia" sala giochi a giocare a GALAGA e per mesi interi rimasi campione assoluto di quel capolavoro che è XEVIOUS (do you remember?) (Sure, NDR). Rischiai persino di perdere un anno, a scuola, solo perché preferivo starmene in sala giochi piuttosto che in classe! Ho anche assistito all'ascesa e al declino della prima rivista italiana specializzata nel settore (VIDEOGIOCHI della Jackson) e quando cominciarono a uscire i primi home computers, con tanto di videogames, io ero lì pronto ad attenderli. Trascorsi un'intera nottata a risolvere UNDERWURLD (dell'allora mitica ULTIMATE) sullo Spectrum e intere settimane le avevo passate giocando a MANIC MINER e JET SET WILLY. E quando infine spuntò l'Amiga, mi buttai (col mio joystick Red Ball WICO, l'acquisto migliore che abbia mai fatto) (Ehi, ma questa è pubblicità! NDR) a capofitto nell'universo dei 16 bit e ancora vi sguazzo beatamente. Insomma, quello che voglio dire è che ho assistito all'evoluzione dei videogames di persona, ci sono cresciuto in mezzo. Ed ora, da un paio d'anni a questa parte ho dovuto prendere atto dell'ingresso prepotente dell'ultraviolenza nei videogames, che ha portato alla creazione di giochi nei quali l'unico scopo da perseguire è la strage a tutti i costi. Francamente, non so spiegarmi perché questo genere abbia attecchito così bene, io non riesco ad appassionarmici. Intendiamoci, ho provato a giocare a SPLATTER HOUSE (per la cronaca, è un gioco nel quale impersonate il pazzo maniaco di Friday 13, Jason, al quale sono stati dedicati ben 7 film, naturalmente dell'orrore, NDR) e non c'è dubbio che presenti delle scene molto "suggestive". Ma la cosa finisce lì, non c'è altro. Io preferisco di gran lunga i cosiddetti "giochi carini": PAC LAND, BUBBLE BOBBLE, RAINBOW ISLAND, SUPER MARIO BROS. Quelli erano giochi che valeva (e vale tutt'ora) la pena giocare; pieni di trucchi, bonus, warp, tutti da scoprire. Probabilmente i giochi ultraviolenti si sono affermati perché , in sostituzione dell'originalità (che scarseggia da un bel po' di tempo e che è quella che stuzzica il giocatore), sono in grado di offrire emozioni più "forti". I videogames hanno sempre avuto un fondo di violenza (a cominciare da SPACE INVADERS) , ma fino a qualche anno fa nei giochi tale violenza era sempre diretta verso qualcosa di non umano, non antropomorfizzato (che razza di parola!). I "cattivi" erano sempre fantasmini, astronavi, mostri buffi e strani. Adesso i nemici sono uomini. Uomini "cattivi" sì, ma sempre uomini. E questo provoca nel giocatore un sentimento di appagamento per quelli che sono i suoi istinti omicidi, belligeranti e violenti, più forte di quello generato dalla distruzione simulata di un'asteroide, una balena volante (?!? NDR), un'astronavina. Non voglio con questo fare della socioanalisi o della psicologia, tutt'altro. Non mi vergogno a dire che per un po' mi sono divertito a sparare sui terroristi di OPERATION THUNDERBOLT (a volte era un vero godimento lasciar andare le raffiche mentre la mitraglietta mi sobbalzava tra le mani...) ed anzi è proprio per questo che credo di non essere completamente in errore nell'affermare quanto sopra. Per quanto riguarda invece i giochi razzisti non so proprio cosa dire. Probabilmente dipende dalla mia cultura e dal genere di letture che prediligo (leggo Fantascienza e... sì ho letto "Neuromante" di Gibson e leggerò anche la sua "Mona Lisa Overdrive", quando e se arriverà in Italia) ma il razzismo è una di quelle cose che proprio non riesco a comcepire. A questo punto ci starebbe bene la battuta "Io-non-odio-nessuno-tranne-quegli-sporchi-razzisti!", ma non credo sia il caso (!). Posso comprendere e persino essere d'accordo con chi odia a morte le zanzare o le mosche ma non riesco proprio a vedere quale logica possa esserci dietro l'odio nei confronti di un ebreo, un negro o un meridionale. Trasportare poi questi sentimenti in un videogioco è solo indice di follia. E bisognerebbe preoccuparsene, perché quando la follia dilaga, è facile che venga scambiata per la normalità (Grande! NDR). Bene, prima di salutarvi e di concludere questa lunghissima lettera vorrei raccontarvi di una cosa che in qualche modo mi ha fatto pensare che, in fin dei conti, i giovani videogiocatori sanno ancora apprezzare un bel gioco quando ne vedono uno, anche se in quel gioco non si uccide nessuno e non si vede una goccia di sangue. Sto parlando di TETRIS, naturalmente. Quando l'hanno montato giù in sala giochi, nessuno lo ha degnato di un'occhiata. Per tre giorni è andata avanti così ; i solo giocatori eravamo io e un paio di altri "cultori" di videogames. Poi è successo qualcosa (non so ancora cosa), e adesso è impossibile fare una partita senza aver prima messo a turno una richiesta in carta da bollo con firma autenticata dal notaio. E' una cosa

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

che potrebbe far pensare...
Saluti a tutti
Giuseppe De Rosa Palermo

Nel rispondere a questa e ad altre lettere che trattavano l'argomento "GIOCHI VIOLENTI E/O RAZZISTI" mi è sembrato di impersonare Alan Berg, il conduttore ebreo della rubrica radio VOCI NELLA NOTTE, ucciso nel 1984 da neonazisti, la cui storia è descritta nel bellissimo film di Oliver Stone "Talk Radio". Infatti le missive che ci sono giunte riguardanti gli argomenti suddetti spaziano dalla bellissima appena pubblicata all'immondizia epistolare di un certo THE NAZIST. Sono però contento che abbiate trovato qualcosa di intelligente su cui discutere, continuate così. Ma ora tocca a me dire qualcosa. Non ho molto da aggiungere, perché l'analisi di Giuseppe è pressochè perfetta, posso solo dire che la parola d'ordine è SDRAMMATIZZARE, MA NON TROPPO. Il razzismo nei videogiochi? "Per fortuna il mio razzismo non mi fa guardare quei programmi demenziali con tribune elettorali" diceva Battiato. E questo mi pare l'unico tipo di razzismo accettabile. Un'ultima cosa, si parla di violenza NEI videogiochi o di violenza DEI videogiochi? Non è lo stesso...

W L'ULTRAVIOLENZA, A MORTE I PACIFICI

Cara redazione di TGM (aaargh! che convenzionalismo!), vi scrivo per conto del mio pitone Jack, assiduo lettore della vostra rivista. Entrambi, in verità , siamo rimasti molto colpiti dalle insensate critiche che la Posta del numero 8 ha scagliato nei confronti della "video-violenza" (ci voleva il termine a fagiuolo, NDR). Avete chiesto di cancellare dal nostro panorama software quella dose di violenza digitale che ha fatto di Barbarian I e II dei capolavori... E' tutta una congiura!! (sarà colpa di Jovanotti?) Prima cercate di toglierci i film horror, e ora anche questo! Ma non pensate a noi poveri paranoici e schizzofrenici assassini? Dopo ore di opprimente studio, con che cosa impiegheremo le nostre menti malate una volta che ci avete portato via anche le dolci decapitazioni di Barbarian? Preferite forse che andiamo tutti in giro a ridurre tutti i civili in tante confezioni di carne in scatola con lo sconto del trenta per cento? (facciamo quaranta, NDR) Si potrebbe anche prendere i bambini che stanno uscendo da scuola e farne tante salsicce piccanti (scusate, cosa avete mangiato oggi?). Dovete capire che la violenza (almeno quella digitale) è un momento essenziale della vita psico-fisico dell'individuo, è L'UNICO MODO PER SOTTRARRE L'INDIVIDUALISMO ALLA PRESSIONE MASSIFICATRICE DEL JOVANNOTISMO! (già mi aspetto le critiche dei discotecari più casinari). Ascoltatemi. Siete ancora in tempo. Non cedete alle assurde pretese di un ideale che in realtà non è il vostro! Ora devo lasciarvi (momentaneamente, per vostra sfortuna) : l'indemoniata della stanza accanto ha bisogno di un po' di acqua santa (?). Distinti saluti (evito la solita banale risata).
The Exorcist, per i (pochi) (non ci sorprende, NDR) amici Giacomo Cutaia. Palermo
P.S.
Vorrei sottrarmi alla sindrome da post scriptum, ma è più forte di me.

Anche il nostro esorcista ci scrive da Palermo per dire la propria sull'Ultraviolenza. Sarà un caso? Boh, a me spetta soltanto dire quattro o cinque commenti stupidi sulla lettera e basta. Cosa dire sulla tua? Sono d'accordo sul fatto che un po' di violenza, finta comunque, fa bene, ma non lo sono affatto riguardo alla frase "la violenza è un momento essenziale della vita psico-fisico dell'individuo": in questo modo, mi pare di capire, che tu giustifichi i terroristi, i mafiosi e i violenti vari. Scherzare va bene, ma fino ad un certo punto. Inoltre non abbiamo mai condannato i vari BARBARIAN: il mostriciattolo che prende a calci la testa decapitata è ormai una scena classica. Solo, ci vuole un po' di limitismo, nient'altro.

ULTRAVIOLENZA: COME, DOVE E PERCHE'

Stupefacente redazione,
[...] E' mia opinione che il fenomeno ULTRAVIOLENZA si stia un po' ingigantendo, perché non vedo tanti pericoli per le menti dei giovani, anche perché ritengo che talvolta i giochi un po' violenti possano servire da valvola di sfogo per la tensione(a parte i giochi razzisti o quelli che fanno degli aspetti truculenti il loro successo che io aborro) e quindi chi si sfoga con un bel shoot-em-up sarà più calmo dopo. D'altra parte il pericolo della desensibilazione non va sottovalutato: il rischio sta nella passività, nel diventare computer-dipendenti, fare cioè dell'ultaviolenza il proprio pane quotidiano. La cosa migliore è far si che la gente sia attiva di fronte a questi problemi, cioè sia cosciente dell'effetto desensibilazzante della violenza sugli schermi televisivi e sui monitor. Sta proprio qui l'importanza dell'iniziativa di TGM, cioè rendere la gente consapevole del problema ULTRAVIOLENZA. Vi saluto.
Luca Lefebre -Voghera-

La lettera un po' contorta, ma efficace, di Luca chiude per questo mese il discorso ULTRAVIOLENZA. Le lettere che avete appena letto pur affrontando l'argomento da punti di vista diversi, hanno un denominatore comune: la violenza digitale esiste, ma non è poi tanto grave, basta sapersi controllare. Ciascun lettore ha comunque esposto pareri diversi, tutte validi, e mi è sembrato giusto rispondere separatamente, per non fare un'inutile generalizzazione, che avrebbe penalizzato l'effetto scenografico finale.

RISPOSTE IN BREVE

Dobbiamo per forza inserire nella posta una sezione dedicata alle risposte in breve, non per altro, ma la posta che ci arriva è tantissima e quindi non riusciamo proprio a rispondere a quanti vorremmo. Non accusateci però di avere questo come pretesto per tagliare le critiche, ecc... Se pensate così è solo perché volete farci un dispetto. Di volontà ne mettiamo tanta, e non siamo certo noi quelli che tagliano le critiche che, anzi pubblichiamo. E' che, credeteci, ci sono lettere fin troppo lunghe che hanno magari solo un quesito interessante e le altre parole sono complimenti (a dispetto di quelli che ci accusano di tagliare le critiche!) e cianfrusaglie. Così accontentiamo un po' tutti, e siamo tutti felici!

Daniele Tomarelli di Roma ci scrive dicendo di aver acquistato Dungeon Master "originale" in un negozio e che, tornato a casa, si è accorto che mancavano le istruzioni. Così il negoziante incriminato non vuole assolutamente sostituirgli la confezione lasciando Daniele in una situazione allucinante.

A parte il fatto che se ciò fosse vero, basta una telefonata all'importatore nazionale (la Leader, in questo caso) per segnalare la cattiveria del negoziante, e vedrai che le istruzioni verranno recuperate. Ma poi c'è il fatto che non crediamo alla tua storia e che, comunque, non possiamo inviarti manuali, istruzioni o codici vari: vi siete scordati che siamo tutti contro la pirateria?
E questo valga anche per TUTTI QUELLI CHE CI CHIAMANO CHIEDENDOCI O I CODICI VISA DI ZAK MCKRACKEN O LA QUANTITA' DI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LUNARIUM GIUSTA PER SPOSTARSI CON ROCKET RANGER: NOI NON VI POSSIAMO AIUTARE, LA PROSSIMA VOLTA ACQUISTATE I GIOCHI ORIGINALI...CAPITO?

Giovanni Tummarello di Ancona ci chiede, tra le altre cose, consigli per usare il SEUCK su Amiga.
Punto primo: hai il programma piratato per forza... l'originale non è ancora disponibile.
Punto secondo: le quattro note che senti dopo aver resettato il computer hanno un nome; si chiamano Gheddafi Virus! Prima senti le note e, dopo qualche reset... addio drive!
Punto terzo: appena sarà disponibile il SEUCK lo recensiremo.

Ma lo spazio a questo punto è finito... per cui passiamo direttamente all'ormai leggendario...

MEGA COMMENTONE FINALE
Allora, cosa ve ne pare? Non male, spero. Vedo che vi interessa molto l'argomento ULTRAVIOLENZA e GIOCHI RAZZISTI: le lettere pubblicate e anche tutte quelle non pubblicate (per ora) lo provano. Questo ustionante argomento ha coinvolto più o meno tutto, e la cosa non può che rendermi felice. Un'ultima cosa: non spediteci lettere con frasi del tipo VAI COSI' FRATELLO, SIAMO UN BEL MOVIMENTO o 123 CASINO, abbiate pietà. Un salutone a tutti con la speranza di leggere il mese prossimo lettere altrettanto interessanti. Ciao!
M.B.F.

CENTRI SOFT

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER
Tel. (02) 8463905
Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI
Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA

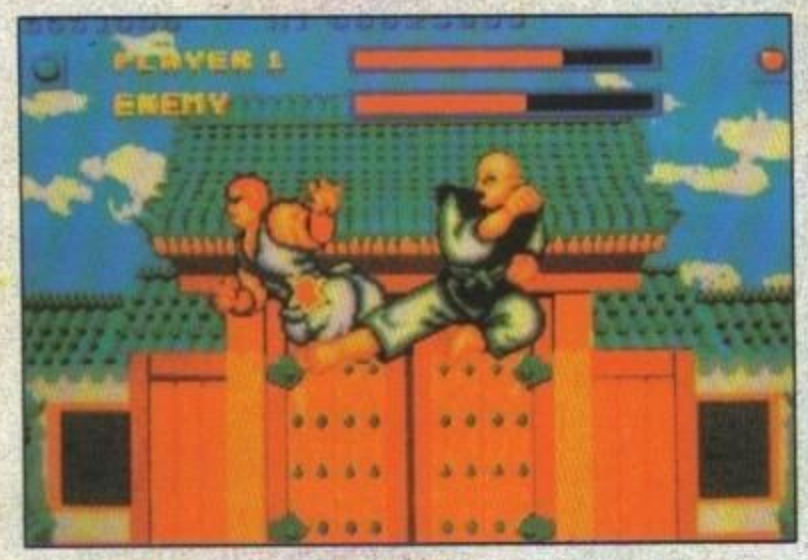
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM NEWS



STREET FIGHTER US: UN 'MEGAPACCO'

Il primo 'pesce d'Aprile' di TGM

Non potete immaginare quanto ci dispiace per quelli che, avendolo saputo per telefono, ci sono rimasti veramente male, e ancora di più per coloro che ancora oggi credevano si trattasse di una vera recensione.
La verità, purtroppo, è che lo staff italiano di TGM ha voluto inaugurare con una mega-conversione il primo 'april fool' a 16-bit, e grazie alla collaborazione di Gandini, un vero appassionato di coin-op e mago della grafica su Amiga, la recensione completa di foto è stata preparata in men che non si dica.
Chi si è arrabbiato per una cosa del genere non ha il minimo senso dell'umorismo (noi invece ne abbiamo da vendere), e farebbe bene a mettere un po' da parte giochi come Operation Wolf e Ikari Warriors, prima che sia troppo tardi.
Ma forse quelli che se la sono presa di più sono stati i pirati, che impazzivano per scovare una copia del gioco prima che lo facesse la 'concorrenza'. Cosa dire? Arrivederci al prossimo Aprile per un pesce ancora più grosso e... più credibile!

PARLANDO DI CONVERSIONI

I prossimi coin-op in arrivo sul 16-bit

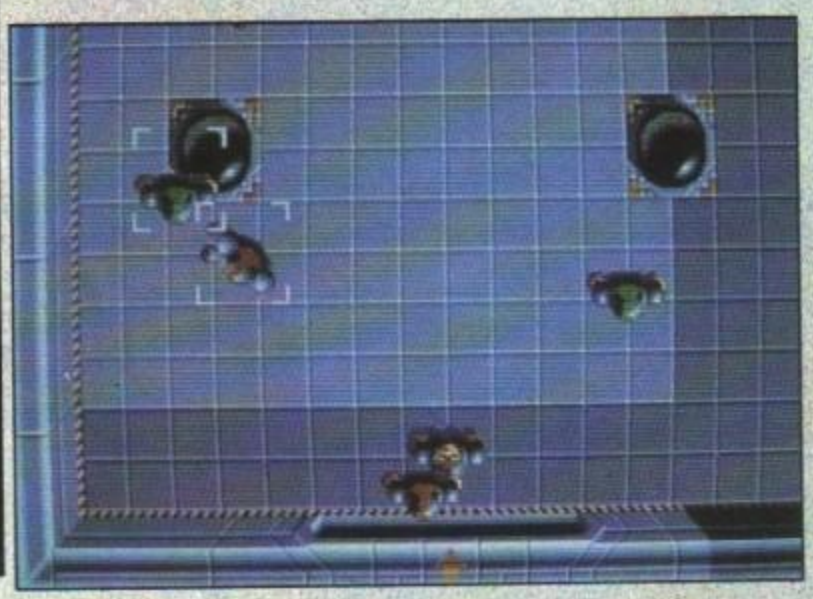
Tantissimi videogiocatori saranno deliziati nel sapere che qualcuno si sta occupando della conversione di POWER DRIFT, e ancora di più nel sapere che la trasposizione verrà probabilmente affidata agli stessi che hanno così superbamente convertito di Super Hang-On e in questo modo il gioco sarà meno orribile del previsto.
Dopo i vari Op Wolf, Dragon Ninja, Wec le Mans e Robocop la prossima conversione da Coin-op operata dalla Ocean sarà invece CHASE HQ della Taito. Chase HQ è un gioco di corsa automobilistica nel quale vestite i panni di un poliziotto a caccia di criminali sulle autostrade californiane. Il gioco è diviso in livelli; in ogni livello, il vostro scopo è quello di raggiungere l'auto del criminale in un primo tempo e quindi costringerla a fermarsi tramite una serie di tamponamenti. Il gioco è ai livelli di Out Run, al quale aggiunge una maggiore varietà grazie alla fase dell'arresto.

TEMPO DI OSCAR

Riconoscimenti nel mondo del software
Probabilmente non saprete che in Inghilterra ogni anno, vengono assegnati gli oscar nel campo dei videogiochi, ma dato che noi lo sappiamo abbiamo il compito di riferirvi come è andata quest'anno per i computer a 16-bit.
Il premio per la miglior grafica è stato assegnato a Rocket Ranger della Cinemaware/Mirrorsoft, mentre quello per il miglior sonoro a International Karate Plus della System 3.
I programmatori dell'anno sono i Bitmap Brothers, autori di capolavori come Speedball e Xenon (aspettate a vedere Megablast).
La simulazione dell'anno è stata Falcon, e l'adventure Fish.
La miglior conversione da Coin-op è stata Operation Wolf (vi ricordate il nostro 95% della versione Amiga) e la software house la Mirrorsoft.
La sorpresa viene dal miglior gioco in assoluto che è stato —squilli di trombe! — Speedball... che sorpresa!!!

A PROPOSITO DI PREMIAZIONI

L'Activision premia i suoi collaboratori
I datori di lavoro qualche volta sanno essere davvero riconoscenti coi loro dipendenti, e non solo finanziariamente. E' il caso dell'Activision, che il 7 Aprile scorso ha indetto una premiazione speciale in onore dei programmatori, progettisti, artisti grafici e musicisti che hanno collaborato alla realizzazione dei prodotti più importanti dell'anno scorso.
Premi di 'Excellence In Sofware' sono stati assegnati a ben 35 persone, tra cui Karl Jeffrey (R-TYPE per ST), Richard Clucas (AFTERBURNER su Amiga ed ST), Nick Cook, Focus (Grafica: AFTERBURNER/SUPER HANG-ON), Zareh Johannes (SUPER HANG-ON per ST/Amiga), Archer MacLean (IK+ per ST e Amiga) e il gruppo Source (SDI per ST). Bella storia, eh?



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA KONIX POTENZIA LA SUA CONSOLE

"128K non sono abbastanza" — dicono le software house

Intervista Esclusiva di Barnaby Page

La Konix ha praticamente raddoppiato la memoria della sua rivoluzionaria console Multi-System — a causa di una insistente richiesta da parte di preoccupate software house. Ma la data di commercializzazione della console è stata spostata a fine Settembre — anche se il ritardo non tranquillizza coloro che si stanno occupando di sviluppare i primi giochi in tempo per l'evento.

La decisione della Konix di espandere a 256K RAM la memoria del Multi-System dovrebbe anche apparire come una risposta ad una delle principali critiche mosse a quella che è prima console concepita e sviluppata nel Regno Unito. Sebbene la Konix abbia da sempre insistito sul fatto che un nuovissimo sistema di accesso continuo al disco avrebbe reso sufficienti i 128K di RAM originali (ne abbiamo parlato sul n°7), molte critiche individuarono nella esigua quantità di memoria il punto debole della console ed un possibile motivo di fallimento.

Chris Green, uno dei due progettisti chiave della console, ha spiegato a TGM che la mossa è avvenuta in seguito ad una grossa conferenza fra la Konix e le software house agli inizi della primavera. "Abbiamo ricevuto molte pressioni da coloro che si stanno occupando di sviluppare il software. Il motivo per cui essi chiedono la quantità di memoria aggiuntiva riguarda il sistema di gestione degli schermi di gioco in pagine grafiche... il che dovrebbe rendere molto più semplice la gestione delle animazioni."

L'accesso al dischetto da 3,5" semplicemente non era abbastanza rapido da consentire delle buone animazioni nei giochi, ci ha detto.

"E' necessario avere a disposizione della RAM per tale scopo."

Green ha poi rassicurato i potenziali acquirenti che, nonostante la spesa sostenuta per l'acquisto dei chip di RAM, l'upgrade a 256K non farà lievitare il prezzo della console. "Il prezzo deve rimanere quello originale," ha detto. "In sostanza, abbiamo dovuto accettare una perdita nei profitti previsti per dotare la Multi-System della memoria aggiuntiva."

Un connettore progettato all'inizio come slot per i giochi su cartuccia verrà ora utilizzato per un'espansione opzionale di 512K — sollevando la questione della possibilità che la console, come è accaduto con i computer a 16-bit, possa soffrire del fatto che alcuni giochi non potranno funzionare sul sistema base.

RITARDO PER I GIOCHI

Ma nemmeno questi miglioramenti tecnici risolveranno il problema maggiore affrontato ora dalla Konix — il tempo.

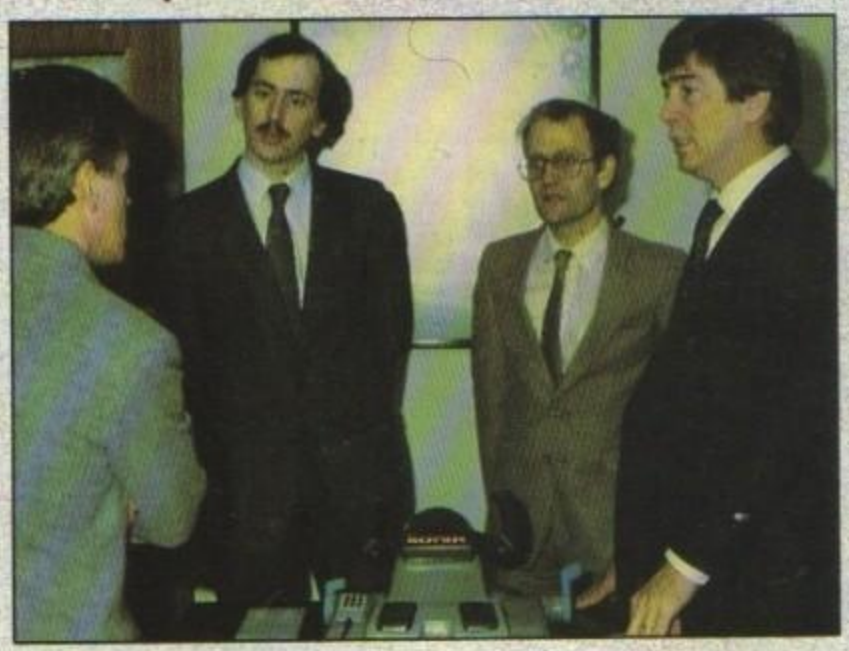
Sembra che alle software house sia stato chiesto di completare i primi giochi per la Multi-System per Agosto, ma il mese scorso alcune di esse non avevano ancora ricevuto l'essenziale sistema di sviluppo di cui avranno bisogno. Pete Stone — il capo della Palace che è venuto a trovarci tempo fa nella redazione di Milano — aveva preso in considerazione l'idea di realizzare Barbarian per la console, ma vista la situazione ha confessato "Dubito che potremo completare qualcosa per la fine dell'anno".

La data di commercializzazione della macchina è stata già spostata di un mese; l'agente della Konix addetto ai rapporti con la stampa, Michael Baxter, ha tenuto a precisare che si tratta soltanto di un lieve 'spostamento', dato che "la prima volta fu annunciata come data la fine di Agosto, mentre adesso si sta semplicemente guardando al PC Show (27/9-1/10).

A dire il vero, molti ipotizzano che la console — rivelata la prima volta in un'articolo esclusivo di TGM lo scorso autunno — venne presentata in tutta fretta ai commercianti e alla stampa cercando di stare dietro al rapido interessamento che aveva portato TGM, prima, e poi altre riviste a rivelare i suoi segreti.

Si dice che probabilmente la Konix non soppesò accuratamente le specifiche tecniche della macchina, e soltanto adesso comincia ad inquadrare appieno i lati rivoluzionari di un simile prodotto.

Il boss della Konix, Wynfold P. Holloway, non è stato rintracciabile per l'intervista...



▲ *Una riunione 'agli alti vertici': Wyn Holloway gestisce i rapporti con le software house...*

E IN ITALIA?

Giusto qualche giorno fa abbiamo ricevuto il primo depliant italiano dedicato alla Konix: un buon segno, dunque, che la Leader Distribuzione — importatore ufficiale della console — sta facendo sul serio.

Noi della redazione italiana abbiamo avuto modo di scambiare quattro chiacchiere anche con altre persone interessate alla produzione e sviluppo di software per la Multi-System e al conseguente lancio sul mercato. Clifton E. Crowder e JoDee Fuentes della Optima International hanno espresso dei punti di vista molto positivi a riguardo, e la simpaticissima JoDee ha accennato ad una futura possibilità di realizzare giochi che facciano un pieno uso della fantastica caratteristica di 'trasformabilità' della console... ad esempio un gioco ispirato ad Indiana Jones dove a sequenze in moto si alternino quelle in jeep e poi in aereo o dirigibile. E Douglas Glen della Lucasfilm Games, presente all'incontro come personaggio principale, non ha negato la possibilità. Come si dice: chi tace...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA COPPIA PERFETTA?

Come abbinare la nuova Canon Zapshot al vostro 16-bit tramite un digitalizzatore e divertirvi un mondo

Qualcuno dei lettori più informati avrà già sentito parlare del piccolo gioiello Canon RC-250 High Band Still Video Camera (Zapshot per gli amici): si tratta di una macchina fotografica compatta, leggera, maneggevole e... che utilizza dei floppy disk al posto della pellicola! Non si tratta di un floppy da cinque né da tre pollici e mezzo: due pollici bastano e avanzano, per questo piccolo mostro, e su un simile supporto la Zapshot è in grado di impressionare ben 50 immagini a colori. Senza contare che potete sostituire il disco anche alla luce del sole (al contrario di quei maledetti rullini!) e — voilà! — ecco altre cinquanta pose pronte per essere impressionate.

Tecnicamente la Zapshot è un vero gioiello, visto che utilizza la tecnologia Canon per consentire una resa d'immagine notevolmente brillante, e se non utilizzate il flash incorporato le batterie (ricaricabili) vi permetteranno di scattare fino a 800 fotografie prima di scaricarsi del tutto.

Ma le meraviglie di questa diavoleria non si fermano qui: una volta scattate le vostre foto, potrete rivederle subito collegando — per mezzo di un semplice cavo in dotazione — la Zapshot ad un comune televisore! O meglio, potrete scaricare le immagini su videocassetta passando attraverso un comunissimo videoregistratore.

A questo punto i fanatici della computer grafica avranno già intravisto molte delle possibilità offerte da questa nuova, rivoluzionaria tecnologia.

Ad esempio, cosa succederebbe se, anziché servirci di un televisore o di un VCR, mandassimo direttamente le immagini ad un digitalizzatore collegato al nostro 'mostro a 16-bit'? Avremmo prima di tutto risolto uno dei problemi che ha sempre assillato coloro che si dilettano nella nobile arte della digitalizzazione: la monotonia (non potete portarvi dietro Amiga, monitor, digitalizzatore e software quando andate in montagna o al mare, vero?). L'utilizzo di una fonte di acquisizione come la Zapshot vi permette una piena libertà di movimenti, e non sarete più assillati dalla cattiva qualità di immagini video 'freezate'. Per cui, prima di tutto potremmo ritoccare le nostre 'foto' a piacere con uno dei potenti programmi di grafica che abbiamo a disposizione, e poi magari fare delle animazioni, oppure...

Musica, Maestro!

The Music Studio 3.0 per MS-DOS

E' arrivato il momento tanto atteso dai musicofili possessori di computer MS-DOS: l'Activision ha annunciato la disponibilità del nuovissimo The Music Studio V3.0, col quale tutti gli appassionati potranno divertirsi a comporre musica col semplice uso del joystick o del mouse influenzando un pezzo musicale in tutto e per tutto grazie a delle potentissime capacità di editing. Nella sezione di composizione Music Studio permette infatti di intervenire su fattori come tempo, durata di una nota, strumento, volume ed altro in qualsiasi punto del pezzo. E' possibile modificare gli strumenti esistenti o crearne di nuovi, pilotare in tempo reale qualsiasi apparecchiatura musicale attraverso l'interfaccia MIDI, avere in memoria due canzoni nello stesso tempo, etc. etc. Tutto quello di cui avrete bisogno sarà un PC con almeno 512K di RAM, l'MS-DOS versione 3.2 o superiore, un drive, una scheda CGA, EGA, VGA o Hercules, e un joystik o mouse compatibile Microsoft. Mandateci pure le vostre composizioni incise su nastro...

L'ELECTRONIC ARTS SVENDE!!!

Questa è musica per le vostre orecchie: titoli arcinoti come The Bard's Tale, Chessmaster 2000 o Marble Madness stanno per essere praticamente 'svenduti' in una nuova campagna commerciale della Electronic Arts.

La software house ha riunito tutti i titoli sotto la nuova etichetta Software Classics, e i primi dieci titoli saranno offerti ad un prezzo bassissimo nelle versioni Amiga e PC. Sperando che gli importatori italiani afferrino al volo questa iniziativa, eccovi intanto i titoli annunciati fra i Software Classics (oltre a quelli già citati):

The Archon Collection (Amiga), Articfox (Amiga/ST/PC), Legacy Of The Ancients (PC), Music Construction Set (ST), Skyfox II (Amiga/ST/PC), World Tour Golf (Amiga/PC).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dal film al computer, passando per... il tavolo

Un gioco che è un vero incubo

Vi abbiamo parlato in questo numero del futuro videogame A Nightmare On Elm Street, ma per far felici tutti i fans di Freddy vi annunciamo che è previsto persino un gioco da tavolo, di cui non mancheremo di parlare qualora venga importato. Scopo del gioco? Prendere Freddy... se non volete che Freddy prenda voi!

COMUNICATI ST...AMPA

DRAGON'S LAIR ARRIVA SULL'ST

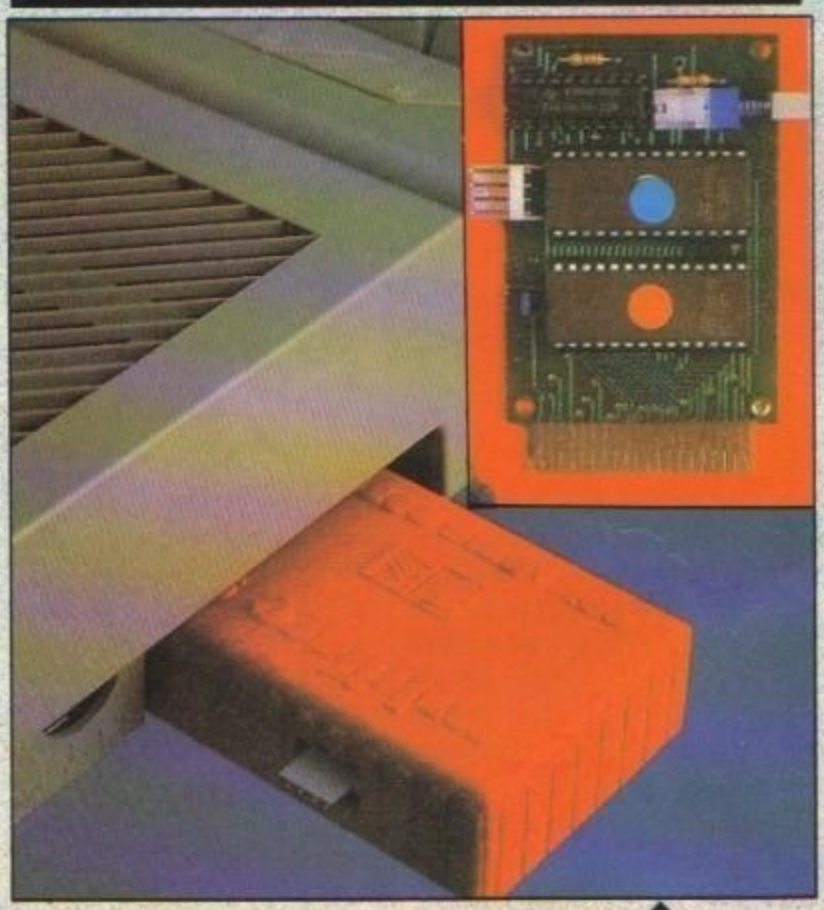
La sezione americana della Readysoft ci ha comunicato la notizia di questa nuova svolta nella storia del videogioco più discusso del momento.
Precedentemente era stato apertamente dichiarato dalla Entertainment International — che distribuiva il gioco in versione Amiga nel Regno Unito — che non ci sarebbe stata una conversione su ST.
Ma la Readysoft ci ha confidato, proprio qualche giorno fa, che i suoi programmatori stanno già lavorando alla conversione, anche se sarebbe prematuro fornire delle date di uscita. Certamente molti si staranno chiedendo: "Se la versione Amiga era su sei dischi, quanti ce ne vorranno per quella ST?". Sono aperte le scommesse...

UN NUOVO EMULATORE MAC PER L'ST

Non è una notizia freschissima, ma le ultime informazioni ci permettono di annunciarvi che lo Spectre 128, programmato da Dave Small, sarà distribuito in Inghilterra dalla nota software house Hisoft, madre del celebre Pascal e del tanto caro (ai programmatori) assembler/disassembler Devpac. Riguardo a questa spettacolare cartridge, che rispetto agli altri emulatori che l'hanno preceduta (Aladin, ora giunto alla versione 3.0, e Magic Sac), consente la lettura diretta dei dischetti in formato Macintosh sull'ST, abbiamo moltissime informazioni, ma lo spazio è come sempre tiranno, per cui siamo costretti a rimandarle al prossimo, sfavillante numero di TGM.

MULTIFACE ST - NUOVA VERSIONE

Gli hacker possono dormire sonni tranquilli: la cartridge della Romantic Robot (di cui abbiamo parlato sullo scorso numero) è già rin ata nella sua versione 2.0 (quella precedente era la 1.4).
In questo nuovo modello sono stati corretti alcuni bug che ne impedivano l'uso con il Mega ST4, e il 'freeezer' è ora in grado di bloccare qualsiasi programma e salvarlo su disco, anche se non è garantito che tutti i programmai 'congelati' ripartano una volta ricaricati (e in ogni caso avrete sempre bisogno della Multiface per farli funzionare). Inoltre, è stata migliorata l'interazione



La Multiface ST vestita e... nuda

col software Disk Organizer, ora richiamabile in ogni istante dal menu della cartuccia, ed è quasi completo un ottimo disassemblatore da abbinare alla Multiface.
Riguardo alla versione Amiga di questo gioiellino, ci sarà ancora da aspettare molti mesi, per cui mettetevi l'animo in pace (tanto ci pensiamo noi a rimettervi in agitazione, eh, eh, eh!).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE SOTTERRANEI PER L'A500

La FTL rinuncia ad una versione 512K di Dungeon Master

Niente da fare: la FTL (Faster Than Light), dopo averle provate proprio tutte, ha rinunciato definitivamente alla realizzazione di una versione 'ridotta' di Dungeon Master che potesse girare sugli Amiga A500 inespansi. In compenso sembra già avviata la programmazione di un seguito per questo famoso successo (che aspettate a comprarvi l'espansione?), col titolo (provvisorio?) di DUNGEON MASTER II (che fantasia!) e la realizzazione di CHAOS STRIKES BACK, il quale apparirà sotto forma di 'data disk' (o disco di scenario) da abbinare al primo capolavoro della FTL.

DESK TOP PUBLISHING A 16-BIT

Vi avevamo già detto che The Games Machine (così come la consorella Zzap!) viene realizzato quasi interamente attraverso l'uso di un computer (o meglio, di due Macintosh II e di un Mac SE)? E se andate a rileggervi l'editoriale dello scorso numero, saprete anche cosa pensiamo circa l'utilizzo serio di macchine come l'ST o l'Amiga nel campo del Desk Top Publishing (volgarmente tradotto con 'Editoria da Tavolo', e ridotto con DTP).

Quello che probabilmente vi aspettavate è che dovessimo ricrederci riguardo alle idee esposte, e l'arrivo di programmi come CALAMUS della Gainstar per ST, o Professional Page della Gold Disk per Amiga, dovrebbe servire allo scopo... perché non ci diamo appuntamento sul prossimo numero con uno 'speciale' sul DTP? Ci state? Ok, arrivederci a Luglio, allora...

SCOPERTO IL SEGRETO DEI GIOCHI SIERRA

O almeno così pare, visto che la notizia che abbiamo appena ricevuto sembra aprire uno squarcio nel mistero della rapidità che ha sempre contraddistinto le conversioni da PC a ad Amiga o ST da parte della famosa ditta americana, oltre a quello della strana somiglianza nella grafica.

Tutti coloro che, in un modo o nell'altro, riescono ad accedere ad immagini grafiche in formato IBM (CGA, EGA, Hercules o scheda grafica AT&T 6300), potranno ora convertirle in formato Amiga grazie al programma Graphics Transformer della IMSI Californiana... e si dice

che il programma sia in grado di convertire anche immagini Macintosh!

WHO'S B.A.D.?

No, non si tratta di un nuovo gioco tratto dal video di Michael Jackson (stiamo ancora aspettando Moonwalker, figuriamoci), bensì di un nuovo, rivoluzionario prodotto della M.V. Micro, il quale — a detta degli autori — dovrebbe ottimizzare del 500% le prestazioni dell'Amiga DOS, persino su Hard Disk: abbiamo finito di aspettare a causa delle lunghissime e stressanti 'grattugiate' che il nostro Amiga compie ogni volta che vogliamo visualizzare una directory o aprire un 'drawer'!

Il programma (si tratta di software, per fortuna) compie il suo egregio compito riorganizzando i dati presenti su un disco in un ordine molto più logico, e lo fa in tre o quattro minuti, in modo da permettere un incremento della velocità di accesso che può arrivare a circa cinquecento volte da parte dell'Amiga DOS.

Per far lavorare al meglio delle sue possibilità (e della sua rapidità) B.A.D. avrete bisogno di almeno due disk drive, e di 1Mbyte di memoria se si tratta di riorganizzare i dati su Hard Disk. Nel caso si possegga un solo drive, il tempo richiesto per l'ottimizzazione di un dischetto si aggira sui 30-45 minuti (naturalmente li riguadagnerete in seguito, quando utilizzerete il disco alla nuova, stupefacente velocità di accesso).

Ovviamente, quando aggiungerete altri file al dischetto attraverso l'Amiga DOS, esso tenderà a rallentare, per cui vi converrà in seguito fargli una 'ripassata' col B.A.D.

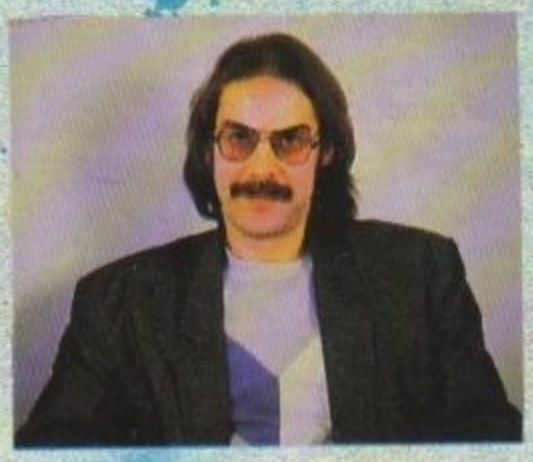
Sul dischetto del programma, inoltre, sono state inserite anche delle altre utility davvero... utili, come un ottimizzatore di 'pulisci-testine' che, se usato assieme ai famosi sistemi per la pulizia della testina del drive, ne aumenta la durata di circa dieci volte (un notevole risparmio di denaro, quindi!).

IL RITORNO DI ROB

Chi avuto la pazienza di leggersi tutti i titoli di testa della presentazione di Populous, avrà sicuramente scoperto l'autore dell'affascinante colonna sonora: il buon, vecchio, caro Rob Hubbard — autore di capolavori musicali come quelli che hanno accompagnato Sanxion o Monty on The Run (tanto per citarne due degli oltre sessanta realizzati).

Rob aveva lasciato il Regno Unito l'anno scorso per lavorare nei laboratori della Electronic Arts in America, in un progetto di editor musicale dedicato al PC IBM.

Quando alla Electronic Arts gli hanno mostrato il capolavoro della Bullfrog, Populous, Rob ha accettato molto entusiasticamente di 'musicarlo', e ci è riuscito egregiamente servendosi di una co-



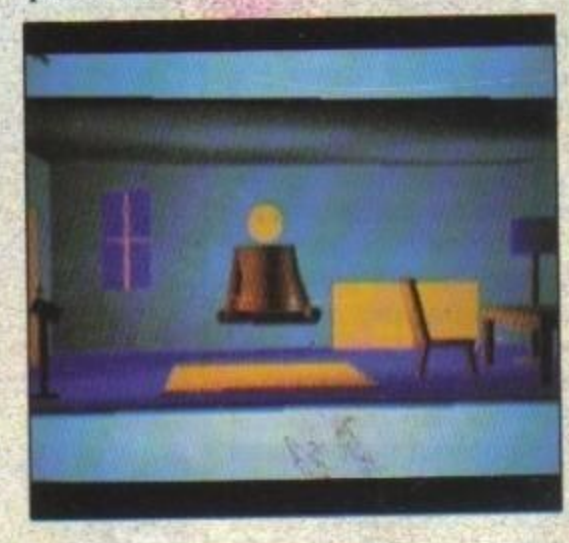
lonna sonora basata su inni medioevali gregoriani e vera musica da organo simile a quella delle cattedrali. Cosa dire? Bentornato, Rob!

3D A GO GO!

Ultimamente la realizzazione di immagini tridimensionali sembra essere diventata una vera e propria moda.

Ovviamente, la Artronic Systems non poteva rimanere con le mani in mano, ed ha pensato bene di realizzare un proprio pacchetto grafico adatto allo scopo: si tratta di C-Light, col quale si possono produrre incredibili immagini 3D in ray tracing, aggiungendo a piacere ombre, fonti luminose multiple, superfici a specchio, ed effetti speciali di simulazione televisiva.

Il programma dovrebbe essere già disponibile in Inghilterra ad un prezzo di circa cinquanta sterline. Speriamo arrivi presto in Italia.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM PREVIEW

Quattro chiacchiere con la LUCASFILM

di B. Di Bello e S. Gallarini

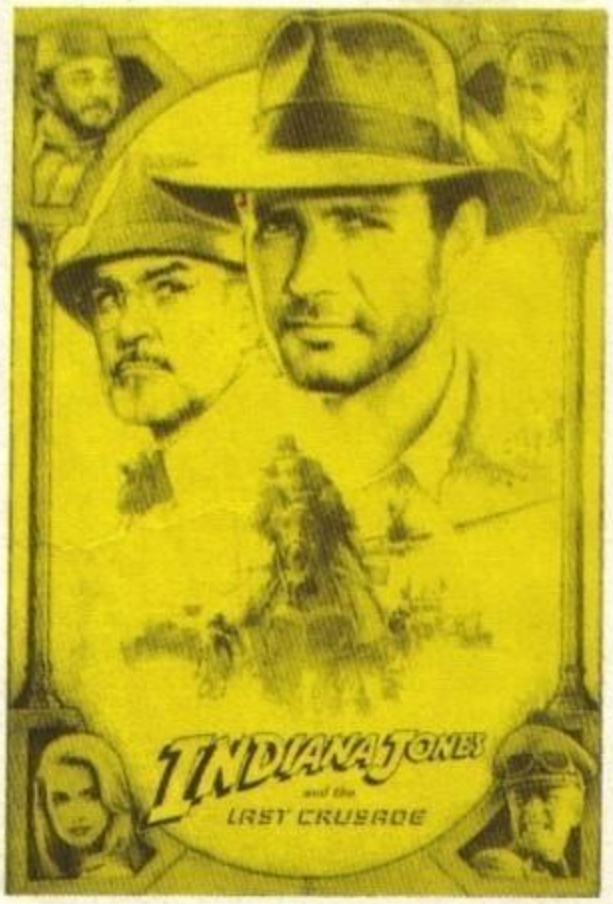
E' successo tutto così velocemente che ancora non riusciamo a crederci: Zzap! non era ancora terminato (in redazione si stavano controllando le pellicole prima di spedirle allo stampatore) che un biglietto, portato a mano dall'editore in persona, ci ha annunciato un incredibile incontro — in un noto albergo di Milano la Lucasfilm avrebbe concesso, l'indomani, un'ora alla Stampa, un'ora in cui avremmo potuto fare le nostre domande, conoscere i loro progetti futuri, e...

Inutile dire che ci siamo subito 'organizzati' — e non è facile trovare il tempo per queste cose, soprattutto quando siamo nella fase di ultimazione di una delle riviste.

Il giorno dopo, prendendo al volo un taxi, abbiamo raggiunto il luogo dell'intervista... con mezz'ora di anticipo! Giusto il tempo per un caffè e un toast, e per provare a immaginare che cosa avremmo chiesto ai nostri interlocutori. Ammesso che i nostri colleghi della stampa ce ne avessero dato il tempo, vista la prelibatezza del 'bocconcino' che ci accingevamo ad azzannare (lo so che come immagine è un po' troppo cruda, ma è l'unica che mi veniva al momento).

Giunta l'ora dell'incontro, siamo entrati furtivamente... no, anzi, disinvoltamente nell'albergo e abbiamo chiesto del signor Glen, avvisandolo che la redazione italiana di Zzap! e The Games Machine era pronta per l'intervista — e dalla sua camera ha risposto con un semplice, promettente "Wonderful!".

Ci siamo accomodati nella hall, e dopo qualche minuto Douglas Glen, Direttore Marketing della Lucasfilm Games, accompagnato da due simpaticissimi 'agenti' della Optima International, ci ha raggiunto sorridendo: niente di meglio di una Coca Cola per rompere il ghiaccio definitivamente, e — visto che non c'era ombra di altri 'intervistatori' — via con le buone notizie...

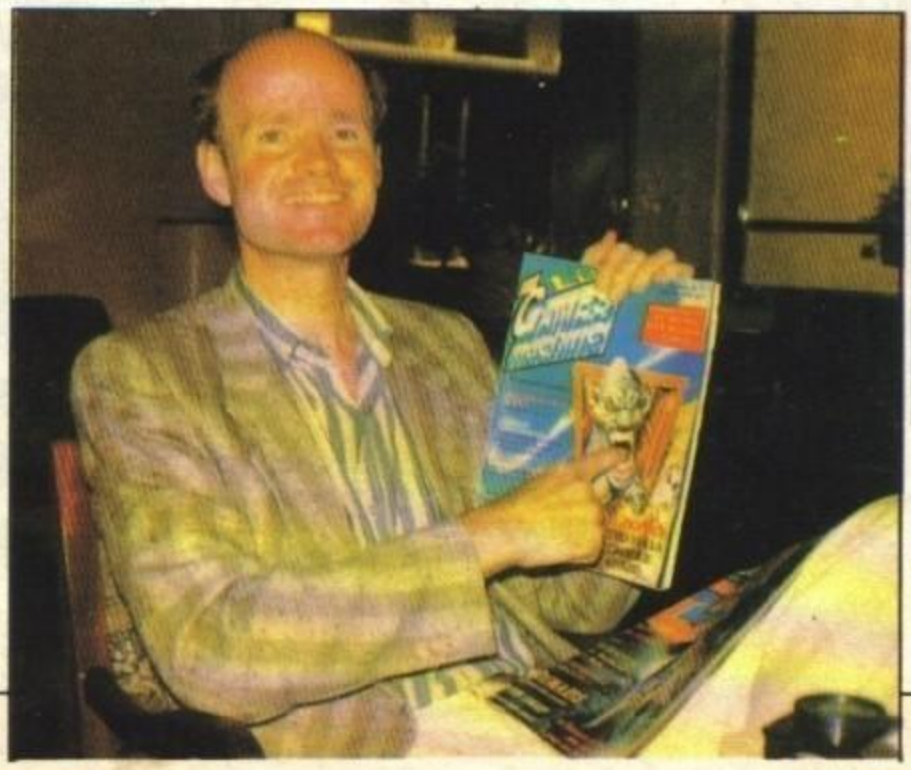


Sarebbe inutile raccontarvi la faccia che i nostri amici americani hanno fatto quando gli abbiamo mostrato la 'recensione' di Zak Mckracken II su Zzap!, oppure di quella del mio collega quando ho 'costretto' Mr Glen a posare con una copia di TGM italiano per una foto ricordo, così come sarebbe inutile cercare di immaginare la faccia dei nostri colleghi inglesi quando scopriranno che gli abbiamo 'fregato' questa incredibile anteprima europea (forse mondiale)... ma quello di cui sto per parlarvi è molto, molto più interessante, e vi permetterà di capire perché quello che state per leggere è un vero scoop:

LA STORIA DI UN'EVOLUZIONE

L'interfaccia grafica che ha segnato il successo di Maniac Mansion, prima, e di Zak Mckracken, dopo, non poteva essere semplicemente riproposta — come molti avevano erroneamente previsto — in un nuovo gioco.

E' stato infatti con immenso orgoglio che Mr Glen ci ha annunciato l'inaugurazione, col nuovo spin-off Indiana Jones and the Last Crusade, di un sistema grafico/interattivo ancora più potente — tanto potente che alla Lucasfilm non sono riusciti ad implementarlo sul Commodore 64, come era invece stato possibile per ZMKATAM. Ma per i possessori di 8-bit ci sarà una buona consolazione: la



Doug Glen posa divertito con una copia di TGM italiano (e Zzap! sulle ginocchia) durante l'intervista all'Hotel Manin di Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

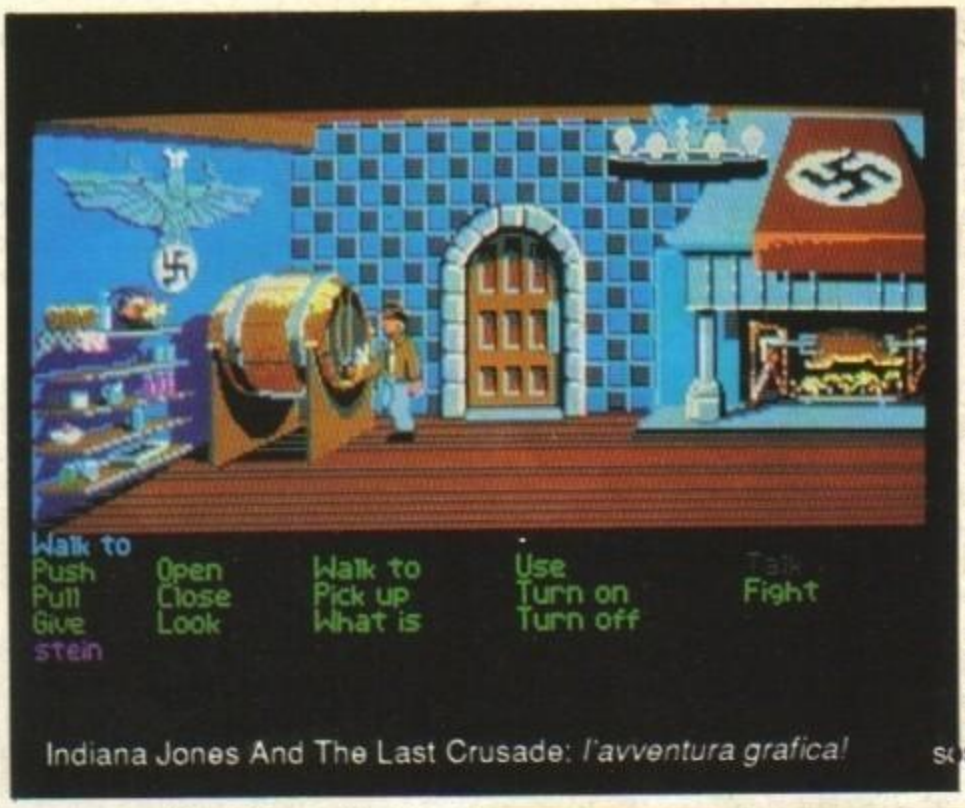
versione arcade del gioco (disponibile anche per 16-bit), di cui parleremo dopo.

IL FILM, L'AVVENTURA

Lo so che state tutti sbavando per sapere qualcosa di più di questo nuovo gioco, ma è d'uopo (vista la bravura dei due attori protagonisti e quella del regista) spendere qualche preziosa parola sul film... di cui veniva proiettata la prima mondiale proprio mentre si svolgeva, a migliaia di chilometri di distanza, la nostra interessante chiacchierata.

Indiana Jones and the Last Crusade non segue il film dall'inizio (se volete sapere qualcosa di più leggetevi la parte dedicata al gioco arcade), infatti si apre nel 1938, mentre il Dr Indiana Jones, archeologo e stimatissimo professore universitario, sale i gradini del palazzo/museo al Barnett College, nel Connecticut. L'atmosfera, come sempre, sembra tranquilla: il tramestio di studenti, contenuto dalla severità degli insegnanti, fa sembrare quello un giorno come gli altri.

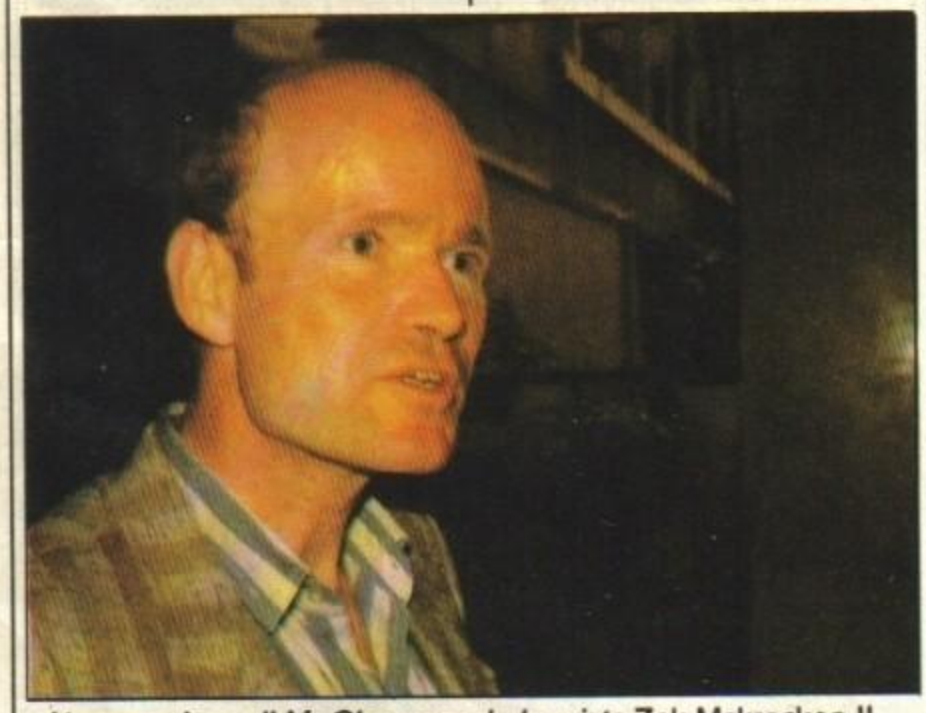
Ma quando c'è di mezzo Indiana Jones, le cose non sono mai 'tranquille e normali', giusto? Infatti la casa di suo padre è stata appena saccheggiata, ed Henry Jones (Sean Connery) è stato rapito dalla Gestapo, allo scopo di estorcere preziose informazioni grazie alle quali impadronirsi del leggendario Holy Grail (dobbiamo proprio precisare che si tratta del famoso Sacro Calice tanto legato alle leggende di Re Artù?). E se Hitler mette le mani sul Sacro Grail, saranno tempi oscuri per l'umanità, un'oscurità che potrebbe durare per secoli e secoli...



Indiana Jones And The Last Crusade: *l'avventura grafica!*

A questo punto nessuno potrà fermare il nostro caro vecchio Indy dall'intraprendere una forsennata missione che lo vedrà attraversare i 'dungeon' veneziani alla ricerca di una tomba in cui si celano preziosi indizi circa la localizzazione del Tempio del Grail, districarsi fra i dedali austriaci di Schloss Brunwald pieni di nazisti alla ricerca di suo padre, affrontare lo stesso Hitler a Berlino per recuperare il prezioso diario di cui il Henry è autore e fuggire infine su un dirigibile tedesco (la parola Zeppelin vi dice qualcosa, a parte la marca di supposte? Bravi!) che — sfiga! — si rivela pieno di spie della Gestapo e di guardie delle SS.

Riusciranno i nostri eroi a superare questa prova? E ammesso che ci riescano (nessuno è pronto a scommettere contro di loro, vero?) c'è ancora un prova 'impossibile' ad attendere il nostro intrepido eroe: le 'prove di mortale astuzia' del Tempio in cui il Grail è custodito.



L'espressione di Mr Glen quando ha visto Zak Mckracken II

Due grandi attori per un grande film: Sean Connery e Harrison Ford

IL GIOCO

I giocatori, nel ruolo di Indiana Jones oppure (occasionalmente) di Henry, si muovono e agiscono nel gioco utilizzando un'interfaccia utente di tipo grafico come quella di Maniac Mansione e Zak Mckracken — ma con un paio di nuove e interessanti 'aggiunte'.

La prima, 'talk', prende spunto dal fatto (noto a tutti) che il nostro caro Indy è un ottimo 'conversatore' — più di una volta la sua spigliatezza e arguzia linguistica lo hanno tirato fuori dai guai in situazioni dove la semplice forza o prontezza di riflessi non sarebbero bastate. Scegliendo fra diverse frasi, contraddistinte ognuna da un 'tono' particolare (cinico, furbo, sarcastico, irritante, etc.), si influenza la trama del gioco in modo assolutamente imprevedibile per i suoi effetti a lungo termine.

Un altro 'gioiello' di interazione è l'opzione di combattimento ('fight'), selezionando il quale trasformerete il tastierino numerico del vostro computer in un sistema di controllo del personaggio attraverso il quale avanzare, indietreggiare, dare pugni, schivare. Delle barre colorate sostituiscono in questo caso lo spazio dedicato ai comandi nella parte inferiore dello schermo, e visualizzano la 'forza' dei colpi e la quantità di energia di ognuno dei due contendenti.

Il sistema di punteggio viene calcolato attraverso un Grado di Intelligenza, ovvero con dei 'Punti I.Q.' Più alto è il vostro punteggio, maggiore è la vostra abilità di impersonare (e quindi 'essere') Indiana Jones. Infatti i punteggi più alti si possono conquistare scoprendo sistemi insoliti e ingegnosi che possono risolvere i problemi del protagonista.

Noah Falstein, il capo del progetto per la realizzazione del gioco, ha affermato che i giocatori più in gamba possono riuscire persino ad essere "un Indiana Jones più perfetto di quello rappresentato nel film", dato che "Il film non rivela alcune interessanti possibilità che il giocatore po-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

trebbe scoprire"... interessante, vero?
A proposito della trama, infine, vi basti sapere che — come ci ha rivelato Mr Glen — oltre ad aver ospitato lo staff dei programmatori durante la preparazione del film, Lucas e Spielberg sono stati a loro volta ospiti del team della Lucasfilm, fornendo interessanti suggerimenti per gli sviluppi del gioco, praticamente "riscrivendo un nuovo, più vasto copione cinematografico per il gioco" — ha confessato soddisfatto il nostro interlocutore. Per cui non esiste un'unica soluzione al gioco, e in più c'è l'interessante possibilità di scoprire, seguendo strade alternative, personaggi, luoghi e situazioni che il film non ha mai mostrato...

LA GRAFICA

Ed eccoci giunti alla parte che molti stavano aspettando — anche se per noi di TGM, interessati soprattutto alla parte tecnica e strutturale dei giochi (anche se qualche sciagurato afferma il contrario) la grafica è soltanto uno degli aspetti che fanno di un gioco un buon gioco, o una schifezza).
Indiana Jones and the Last Crusade, così come le precedenti avventure grafiche della Lucasfilm Games, possiede un aspetto particolarmente 'cinematografico' — con la differenza che in questo nuovo prodotto tale caratteristica si spinge a livelli mai raggiunti in nel passato in questo tipo di giochi.
Come in Zak, scene di intermezzo ricche di animazione consentono al giocatore di sapere 'cosa accade nel frattempo', mentre riprese di tipo cinematografico e uno scrolling orizzontale capace di coprire velocemente l'intera superficie del luogo in cui la scena si svolge (le cui dimensioni avrebbero richiesto diversi schermi di gioco per una rappresentazione globale) danno un ulteriore tocco di realismo ai favolosi effetti 3D in alta risoluzione. Capiterà persino di vedere 'scomparire all'orizzonte' i personaggi mentre si allontanano. E ad arricchire il tutto ci saranno dozzine di diversi effetti sonori per rendere ancora più realistica ogni situazione, oltre ad una colonna sonora capace di accontentare anche i fans più 'sfegatati' del vecchio Indy.

CONFEZIONI... PROTETTE

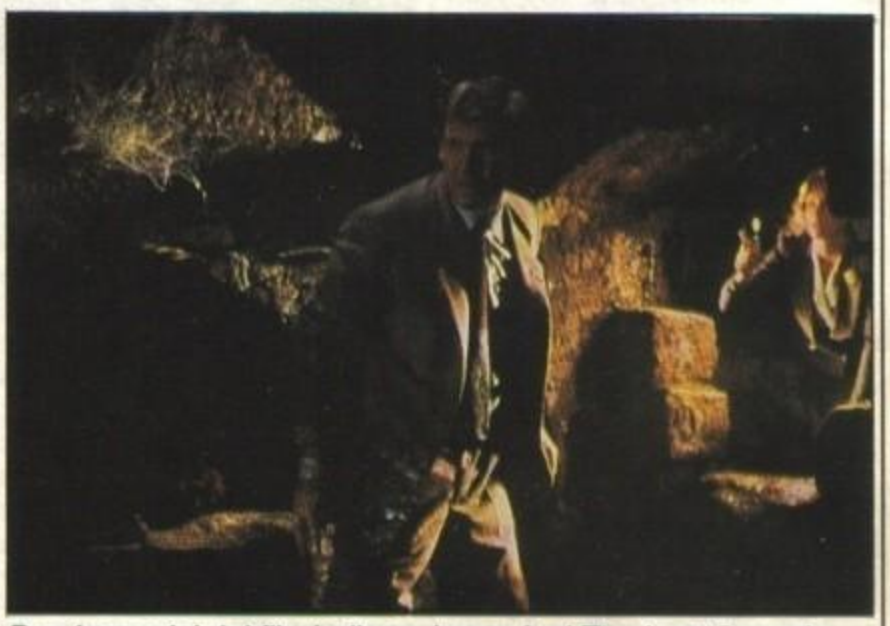
Non potevamo fare a meno di chiedere quale sarà il sistema di protezione di questo nuovo gioco, viste le cose che sono successo con i famosi 'codici VISA' di Zak Mckracken (vero, bricconcelli?). Precisiamo subito che i dischi non sono protetti, quindi copiabilissimi per evitarne l'usura durante il gioco, come era stato per ZMKATAM.
La confezione di IJATLC (cominciamo coi diminutivi/sigla scioglilingua, eh?) in questo senso è tutta un programma: nella scatola troverete (stiamo parlando di originali, eh?) una versione 'manoscritta' — di oltre sessanta pagine — del diario di Henry Jones, nella quale sono riportate notizie di scoperte chiave e osservazioni sulla ricerca del Grail. La sua importanza ai fini del gioco è quindi chiara: in esso troverete schizzi, appunti e indizi essenziali per proseguire nella vostra avventura. Ma non finisce qui...
Nella confezione è incluso un foglietto di codici 'geroglifici' piuttosto difficili da riprodurre, e leggibili soltanto attraverso l'uso di uno speciale foglietto di materiale plastico rosso semitrasparente.

A QUANDO?

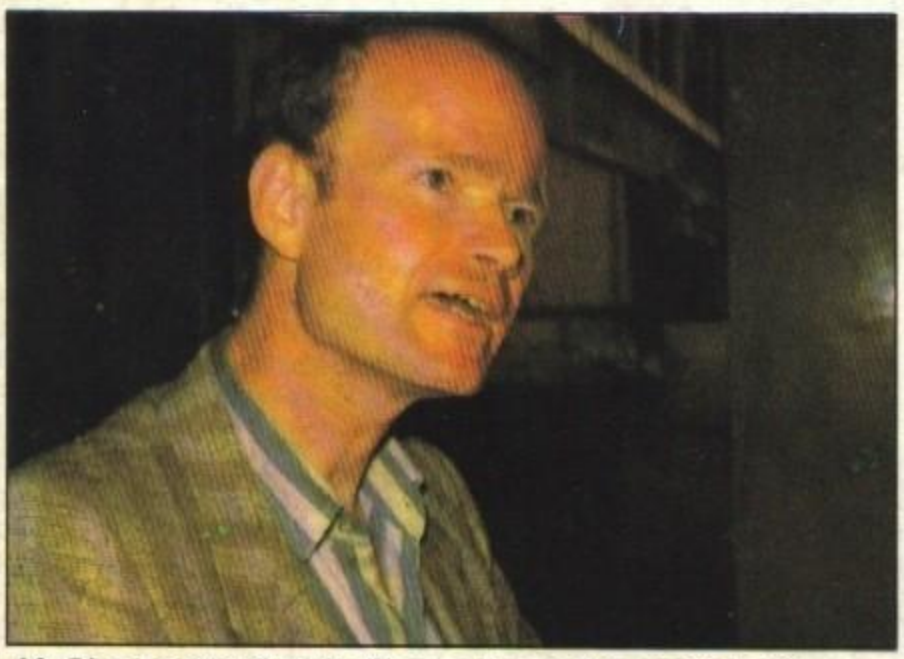
Indiana Jones and the Last Crusade dovrebbe essere pronto nella versione IBM (tre dischi da 3,5" o cinque da 5,25") per Luglio e in quella ST (3 dischi doppia faccia oppure 6 singola faccia) e Amiga (2 dischi, punto e basta) per Settembre... e la traduzione in Italiano è già avviata. In tutte le versioni potrà essere utilizzato il mouse e sarà possibile salvare fino a dieci posizioni di gioco.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: L'ARCADE

Come avevamo già accennato all'inizio, la Lucasfilm ha realizzato anche un 'Action Game' ispirato al fil di prossima uscita.
Il gioco è frutto di una collaborazione tecnico/commerciale con la US Gold inglese, e consiste praticamente in un arcade in tre livelli, ognuno caratterizzato da due diversi tipi di sottogioco — e tanta azione da soddisfare qualsiasi fan di Indiana Jones.
A differenza dell'avventura di cui abbiamo già detto tutto, l'arcade inizia come il film, e cioè con la sequenza in cui il giovane Indy, nei panni di Boy Scout, si avventura in una enorme caverna alla ricerca della Croce di Coronado trafugata da una banda di pericolosissimi ladri di tombe. Dopo aver recuperato la preziosa refurtiva, l'eroe fugge saltando da una carrozza all'altra su un treno circense in movimento, schivando coltelli, pugni, e pezzi assortiti di animali da circo.
Nel secondo livello ci saranno ad aspettarlo i sotterranei veneziani, con palle di fuoco che cadono dal soffitto, micidiali ratti e soffitti pericolanti . Se riesce ad evitare la morte per fuoco, per spiacci-



Due immagini del film Indiana Jones And The Last Crusade

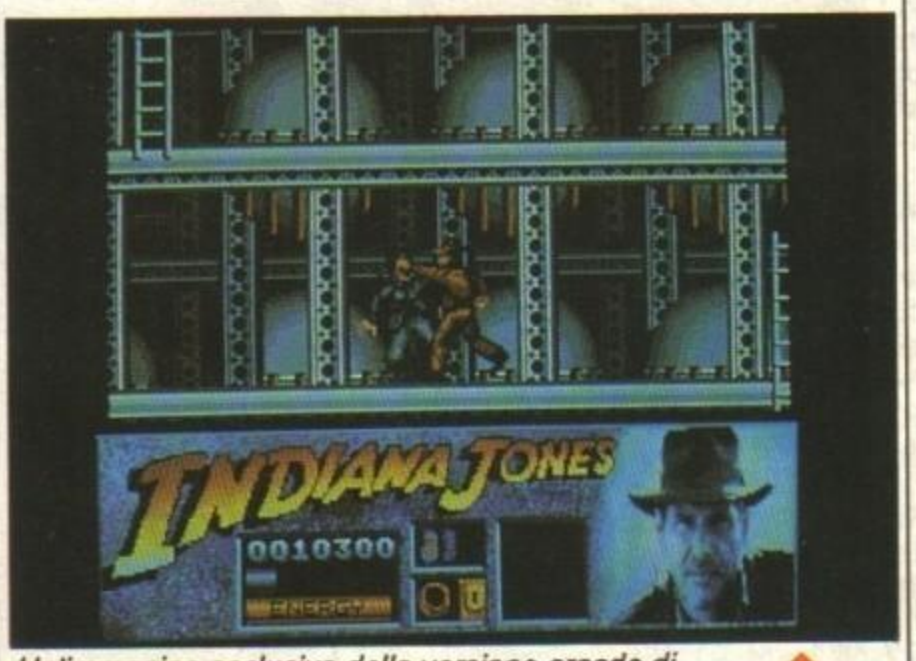


Mr Glen mentre ci parla di Loom*: è completamente rapito...*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

camento o sbranato dai topi, Indiana Jones potrà forse recuperare lo scudo del Cavaliere del Grail. In Austria lo aspettano quindi le mura dello Schloss Brunwald, che dovrà scalare evitando i riflettori, i fulmini ed i sassi che gli piovono addosso senza tregua, fino a penetrare nel castello.
Qui dovrà dimostrare tutta la sua abilità con la frusta utilizzandola per passare da un cornicione all'altro, fino a ritrovare suo padre. Una volta penetrato nel castello, avrà inizio il terzo livello.
Qui dovrà esplorare un enorme zeppelin pieno di tedeschi, cercando di scoprire la chiave per risolvere l'enigma del Grail. Se riesce a ritrovare la strada giusta, disattivare il sistema d'allarme, ed utilizzare al meglio frusta e pugni, potrà affrontare la sua sfida finale: il Tempio del Grail.
Per chi conosce il film, le tre prove del Tempio non saranno una novità, anche se il fatto di conoscerle non le renderà meno diaboliche di quanto siano. E ricordatevi che in questa ultima fase lo scopo di Indiana Jones non è solo quello di sopravvivere, ma di raggiungere il Sacro Grail prima che il cuore di suo padre cessi di battere.
Il punteggio, come in ogni arcade classico, cresce ad ogni pericolo superato, ad ogni oggetto prezioso raccolto e per ogni nemico battuto.
Come per il gioco di avventura, l'arcade presenta una splendida grafica ad alta risoluzione, effetti sonori sorprendenti ed una colonna sonora fedele all'originale. E neanche in questo caso mancherà il sistema di protezione: la tabella dei geroglifici ed una copia del quotidiano Byzantine Crusader.
Le versioni annunciate sono quella Commodore 64, Amiga ed ST (tutte e tre per Giugno) oltre a quella per IBM (a Settembre).



Un'immagine esclusiva della versione arcade di Indiana Jones And The Last Crusade

UNA QUESTIONE DI FEDELTA'

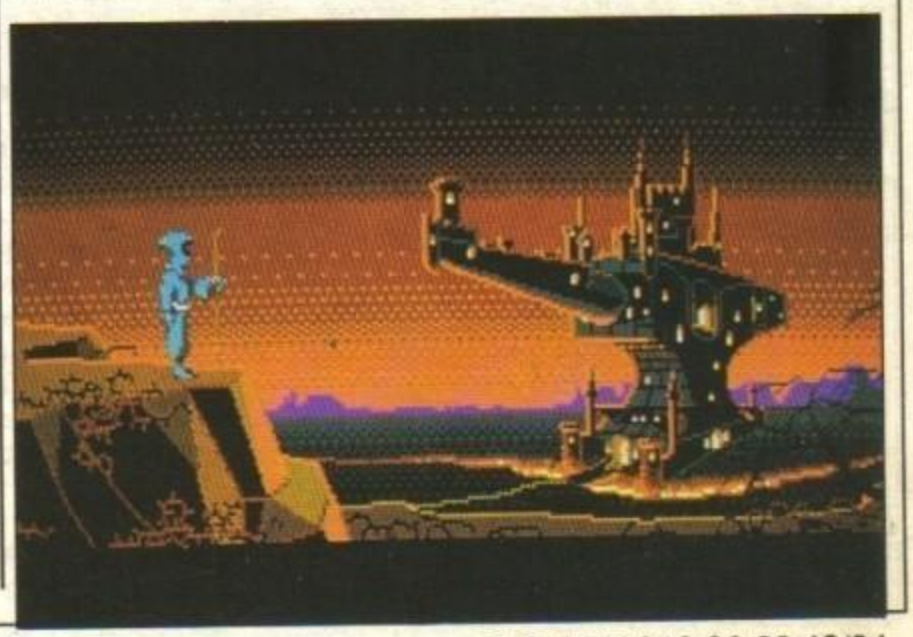
La caratteristica che rende interessante questo gioco sembra comunque essere la fedeltà alle immagini, ai suoni ed alle situazioni del film, visto che i programmatori hanno potuto accedere, durante la realizzazione, ai copioni, agli schizzi ed alle idee dei registi e dei tecnici. La grafica si basa su immagini fotografiche del film e disegni dei tecnici addetti agli effetti speciali. L'animazione dei personaggi è stata tratta dai movimenti effettivi degli attori nel film, per cui il vostro Indiana Jones si muoverà come il vero Indiana Jones, non come un pupazzo.
Stesso discorso per gli effetti sonori: il più possibile fedeli al film, e spesso ricalcati su quelli reali creati dalla Sprocket Systems per la Lucasfilm. Stesso discorso per la colonna sonora tratta da quella, splendida, di John Williams.

OLTRE L'IMMAGINAZIONE

Cosa succederebbe se si andasse, in un gioco grafico di avventura, oltre l'interfaccia 'alla Zak Mckracken'? Vogliamo dire, riuscite ad immaginare cosa potrebbe accadere se persino il testo, quel poco testo che faceva da 'interfaccia' fra il gioco e il giocatore, sparisse del tutto?
Certo, abbiamo già visto qualcosa del genere, con delle icone al posto dei comandi testuali (Chrono Quest potrebbe essere un esempio), e soltanto in avventure di tipo classico.
Ma poniamo che l'avventura in questione sia animata, e che oltre alle icone — un input di tipo grafico, quindi — i comandi possano essere dati attraverso un'interfaccia... sonora.
Cosa? Vi è venuto il mal di testa a forza di supporre e immaginare? Bene, allora faremmo meglio a rivelarvi questo fantastico segreto...
Dunque, prima di tutto, se stavate pensando ad un'avventura fantasy piena di elfi, troll, orchi e anelli magici, allora vi siete sbagliati.
Infatti questi stereotipi del genere fantasy sono la prima che cosa che Brian Moriarty, Direttore del Progetto nella realizzazione di questo gioco, ha voluto escludere. Come? Chi è questo Moriarty? Beh, se titoli di avventure Infocom come Wishbringer© o Beyond Zork© non vi dicono niente, allora è inutile parlarvi di lui.
Ah, un momento, non abbiamo ancora detto come si chiama il gioco di cui stiamo parlando: Loom.
Loom sarà la prima avventura fantasy della Lucasfilm Games, e per darvi un'idea di cosa dovrete aspettarvi, parleremo un attimo della storia su cui essa è costruita e di come funziona.
L'ambientazione: l'Evo delle Grandi Corporazioni (Age of Great Guild per gli anglofili), una mitica era in cui i Pastori, i Maniscalchi ed i Vetrai governavano il mondo. L'eroe di questa storia è un ragazzo, Bobbin, giovane membro della Gilda dei Tessitori (a proposito, lo sapete che 'loom' significa 'telaio'?), che si ritrova ad interpretare

Dietro questa grafica suggestiva si cela un gioco che sarà una vera esperienza: LOOM

Quale Corporazione vive in questa strana terra sotto un cielo infuocato? Il giovane Bobbin affronta nuovi pericoli in LOOM

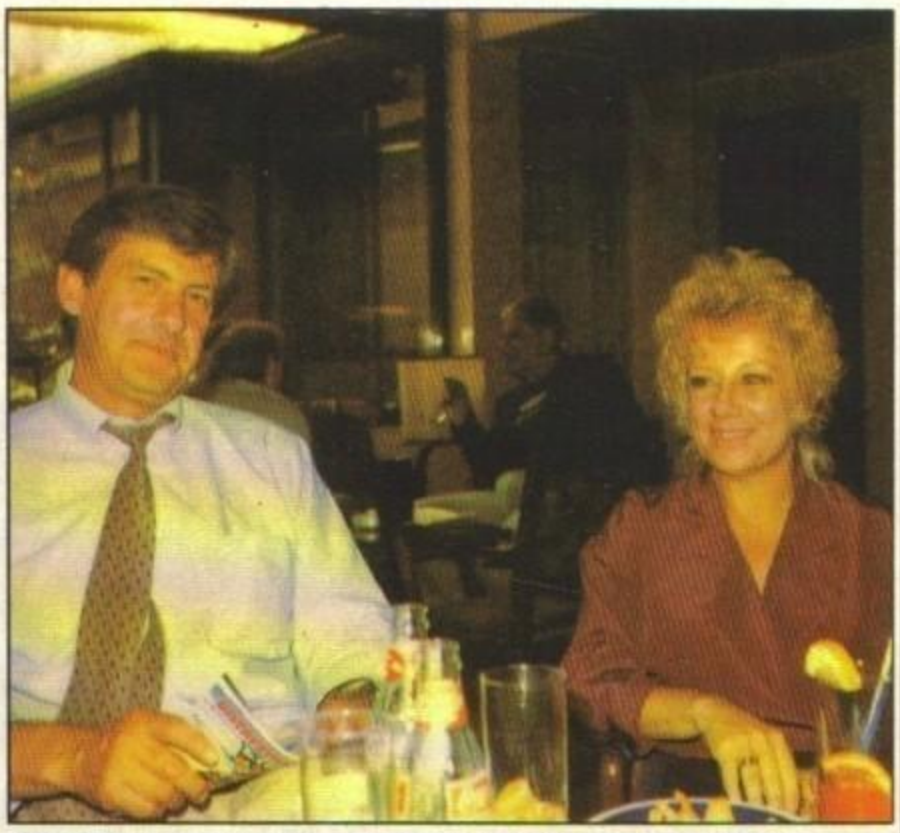


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

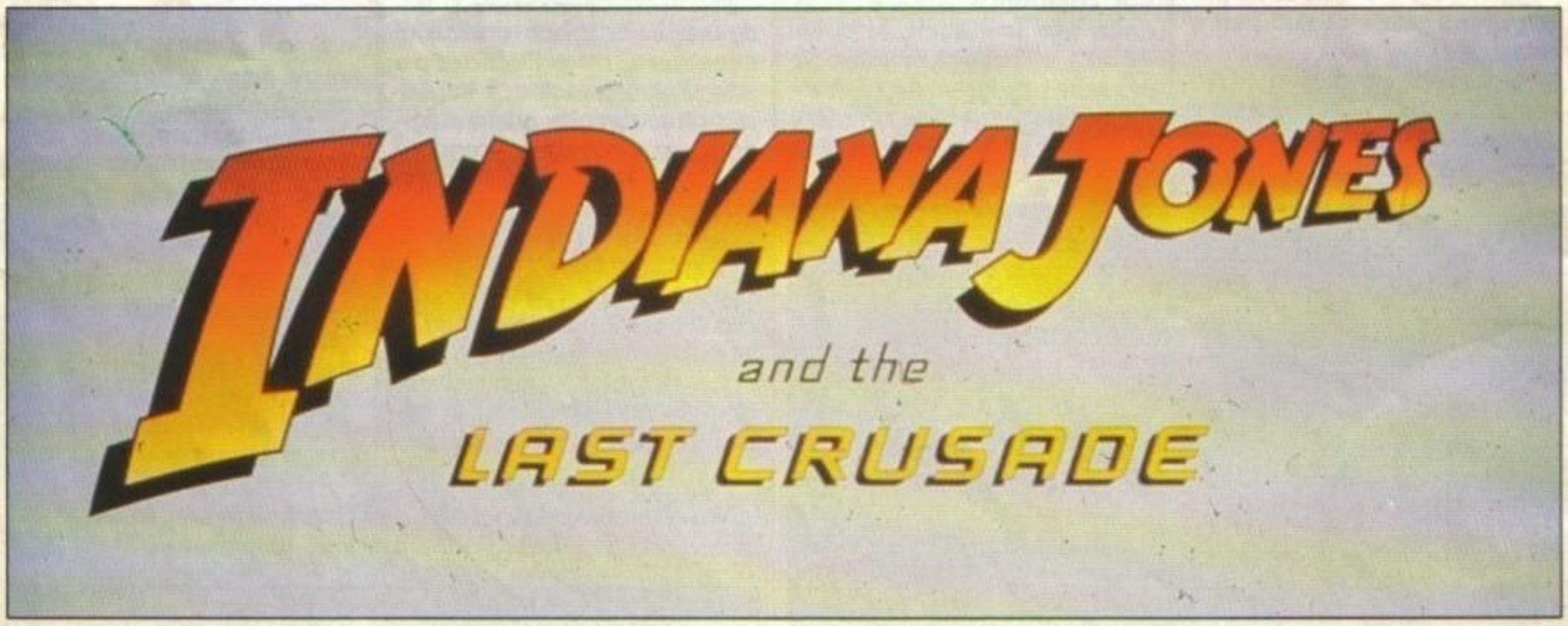
un ruolo chiave in un improvviso, immane conflitto fra le forze del bene e quelle del male.
All'inizio del gioco, Bobbin si ritrova improvvisamente solo nel suo villaggio, il villaggio dei Tessitori. Gli Anziani della Corporazione sono improvvisamente scomparsi, rapiti da una forza sconosciuta. In una tale situazione a Bobbin non resta che mettersi a caccia di indizi e scoprire che cosa si può fare per riportare la situazione alla normalità.
La magia di Loom inizia nel momento in cui Bobbin si imbatte in un bastone dei Tessitori, che rappresenta la 'bacchetta magica' di quella Corporazione. Ed è anche la particolare 'interfaccia' che rende Loom un gioco unico nel suo genere.
La bacchetta, che somiglia ad un grezzo bastone da passeggio, appare nella parte inferiore dello schermo, sotto la finestra grafica. Divisa in otto parti, ognuna legata ad una nota musicale, la bacchetta riconosce e lancia incantesimi.
Ad esempio, quando Bobbin si ritrova in presenza di magia, la bacchetta lampeggia ed emette dei suoni, come nella parte del gioco in cui il ragazzo, ritrovandosi dentro un'oscura foresta, ascolta il grido di una civetta. Questo suono è in effetti una sequenza musicale che attiva quattro note sulla bacchetta: se Bobbin riesce a riprodurre le quattro note — puntando col mouse sui rispettivi segmenti della bacchetta e 'cliccando' — attiverà un incantesimo che lo renderà capace di vedere nel buio. Man mano che questo ed altri incantesimi vengono scoperti, il giocatore li memorizza sul 'Libro dei Disegni' ('pattern' in inglese si riferisce anche ad un disegno sulla stoffa, da cui l'attinenza).
"L'interfaccia grafica di Loom si limita invece alle tre azioni essenziali necessarie in un gioco del genere: spostarsi da un luogo all'altro, scegliere degli oggetti e lanciare degli incantesimi" — sono le parole di Moriarty, che nel suo progetto ha tenuto conto della noia provocata dal continuo gestire inventari, districarsi nella miriade di comandi, etc. — problemi tipici in questo genere di giochi.
La grafica di Loom (splendida, vero? Proprio la giusta atmosfera per un gioco di questa categoria) è stata realizzata da un artista più volte premiato, Mark Ferrari, creatore di molte famose illustrazioni fantascientifiche. Abbiamo potuto ammirare (stupefatti) le ambientazioni che Mark ha realizzato per ogni Corporazione (e di cui possiamo mostrarvi, per ora, solo un paio di immagini) — un mondo fatto di strutture trasparenti e cristalline per la Corporazione dei Vetrai, un idilliaco mondo campestre per quella dei Pastori, e così via.
Per completare questa miscela di ingredienti originali la Lucasfilm ha brillantemente risolto il problema della 'pesante' novella introduttiva tipica includendo nella confezione una cassetta audio con un 'audio drama' di mezz'ora: in questo modo il giocatore viene introdotto in modo molto più realistico all'ambiente di gioco.
L'audiodramma è stato realizzato con l'aiuto della Sprocket Systems, la Accademia della Lucasfim vincitrice di numerosi riconoscimenti, ed ha visto la partecipazione di sette attori professionisti, una colonna sonora originale di Jerry Gerber ed una incisione raffinata con qualità digitale da CD. Il tutto inciso su di una cassetta in Dolby© Stereo inclusa nella confezione del gioco.
A questo punto ci dispiace un po' annunciarvi che Loom apparirà solo a Settembre per tutti gli IBM e compatibili e ad Ottobre per Amiga e Atari ST.
Ce la farete ad aspettare?



Gli altri due simpaticissimi interlocutori incontrati all'Hotel Manin di Milano: Clifton E. Crowder e JoDee Fuentes...

DOPO BATTLEHAWKS 1942

Ci sarebbe ancora da parlare: la Lucasfilm ha dimostrato una ferrea volontà di superarsi anche nel settore dei simulatori di volo e combattimento, in cui era appena entrata con Battlehawks 1942. Il loro prossimo titolo, Their Finest Hour: The Battle of Britain, presenta delle caratteristiche così eccezionali che... dovrete aspettare il prossimo numero di TGM per saperne di più, visto che ora dobbiamo lasciare spazio ad altre notizie ed anticipazioni...



Quante volte apparirà questo logo sul vostro monitor? Più volte di 'Zak McKracken And The Alien Mindbenders'? Probabile...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

XENON II

MEGABLAST!

Quale sarà il miglior shoot'em up verticale del prossimo futuro? Con una dozzina di sprite grandi 36x36 pixel, una trentina di 16x16, uno scrolling parallattico dalla profondità mostruosa (tre strati!), le musiche di un mago del sonoro quale David Witthaker, un nome alle spalle famoso come quello dei Bitmap Brothers, un predecessore celeberrimo come Xenon... non poteva che essere Xenon II - Megablast.

Ma col primo Xenon questo Megablast ha in comune solo lo scrolling verticale e i protagonisti: gli Xeniti, che dopo aver messo a punto un dispositivo che gli permette di viaggiare attraverso il tempo hanno deciso di piazzare delle micidiali bombe nelle ere maggiori in modo da tenere alla larga gli scocciatori e tornare tranquillamente ai loro loschi affari intergalattici.

E non sarà facile fermarli, questa volta, potete starne certi, visto che il vostro compito, tra il blastaggio di un alieno e l'altro, sarà quello di disinnescare le mega-bombe da essi disseminate. Se date un'occhiata alle foto di questa pagina vi renderete conto (almeno un po') di quello che vi aspetta.

Non mancheranno comunque le armi extra (e che armi!!!) su cui contare, e potrete acquistarle coi soldi guadagnati distruggendo gli alieni — e se vi sembra di averne lasciati una grossa quantità alle spalle durante la vostra corsa, niente paura, basterà invertire lo scrolling e andarli a ripescare.

Nella sua versione ST Xenon II - Megablast è più largo come schermo del 25% rispetto al suo predecessore, e un buon 50% più vasto come area di gioco, e i Bitmap Brothers contano di realizzarne una versione a tutto schermo per l'Amiga.

A proposito, il programmatore (ovvero colui che si occupa di realizzare il codice per far funzionare il tutto) è un certo John Smith, autore di giochi come Impact, Helter Skelter e — recentemente — Pipeline. John sta assemblando il codice di questo megagioco su un 386, trasferendo poi il codice su un ST attraverso un cavo parallelo.

Appuntamento dunque a questa estate con Xenon II - Megablast sotto l'etichetta Imageworks, per ST (di cui vedete le foto), Amiga e PC.

Nella foto sotto, da sinistra, Eric Matthews, Mike Montgomery e Stephen Kelly, meglio conosciuti come i Bitmap Brothers.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Anticipazioni alfabetiche...

I contatti con le software house italiane e straniere sono sempre più serrati, e l'afflusso di comunicati stampa e previsioni commerciali è tale da risollevarci il morale ogni qualvolta apriamo la cassetta della posta. Lo spazio e il tempo a nostra disposizione — al contrario — sono purtroppo inversamente proporzionali alla quantità di materiale pervenutoci grazie ai nostri corrispondenti ed ai gentilissimi addetti alle PR delle case di software d'Oltremanica e d'Oltreoceano. Ricordate che quasi tutti i titoli di questo numero saranno probabilmente quelli che potremo provare dopo l'estate, visto che le date di uscita sono Luglio/Agosto/Settembre. Le Preview di questo numero dovrebbero inoltre colmare le lacune del mese scorso, ma non dimenticate che saremo disponibilissimi ad ulteriori 'approfondimenti' per qualsiasi titolo annunciato, posto che ci arrivino successive delucidazioni dalle software house o dai nostri 'inviati all'estero'. Chi volesse 'tenere il conto' dei titoli annunciati, troverà in fondo alle anticipazioni di questo numero l'elenco dei titoli citati negli ultimi numeri ma non ancora apparsi sul mercato al momento di chiudere questa rubrica (ovvero almeno due settimane prima che voi riusciate a leggerla)...

Una delle splendide 'carrozzerie' che troverete in Bomber

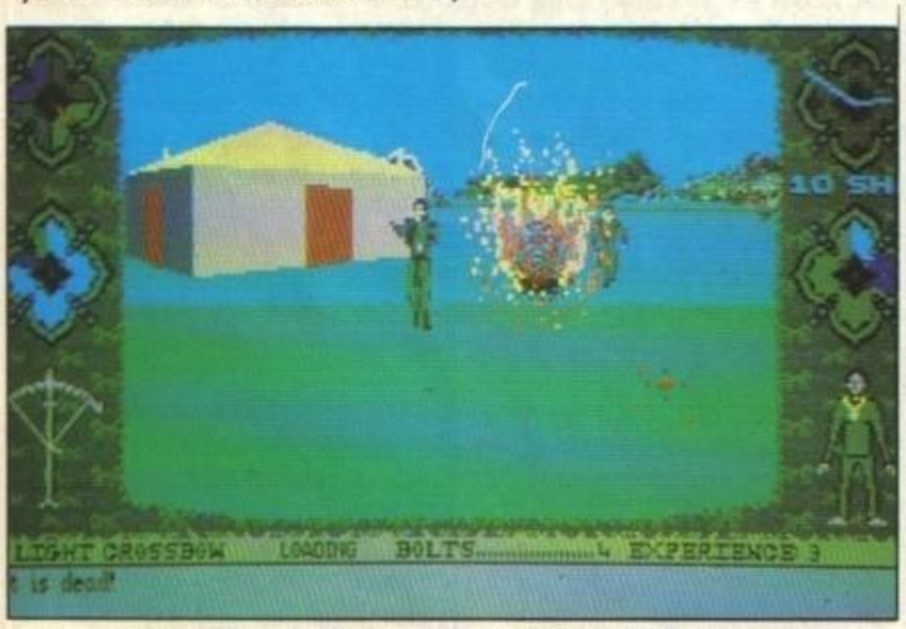
ACTIVISION

Dopo avervi stuzzicato, un mese fa, con i titoli di cui l'Activision ha preso la licenza, possiamo darvi qualche informazione aggiuntiva.

■ BOMBER - E' forse giunto il momento tanto atteso da molti smanettoni: Bomber potrebbe essere il primo simulatore di volo e combattimento capace di far divertire anche i non appassionati di questo genere. Andy Craven (che, insieme a John Lewis — ex Direttore della Cascade — è a capo della Vektor Grafix) ha infatti commentato l'imminente pubblicazione del gioco con queste parole: "Ho sempre pensato che i simulatori di volo dovrebbero essere divertenti da giocare. Troppi simulatori sembrano enfatizzare in modo eccessivo elementi che distraggono dall'elemento ludico vero e proprio. Abbiamo progettato BOMBER T.A.C. in modo tale da permettere al giocatore la scelta fra un approccio strategico oppure una forma diretta di shoot'em up". Il vostro aereo può essere selezionato da un menu che comprende Tornado, F-15 Strike Eagle, F-4 Phantom, F-111, Saab Viggen e Mig 27 Flogger. Anche l'avversario può essere sempre diverso, selezionato da un menu di 14 avversari. Naturalmente il tutto condito nella più pura animazione tridimensionale, con le forme più complesse che abbiate mai visto in un gioco di questo tipo, senza contare una vista esterna che consente movimenti completi su tutti gli assi. Bomber ha richiesto oltre nove mesi di lavoro da parte di diversi programmatori, per cui siete pregati di fare il possibile e comprarvi delle copie originali, anche per rispetto verso il lavoro degli altri...

■ PROPHECY I - Col sottotitolo di The Fall of Trinadon, dovrebbe rappresentare, secondo l'Activision, la nuova generazione di Giochi di Ruolo fantasy. La storia si svolge nel piccolo e indifeso villaggio di CrissCross (che NON si trova nella vasta regione di Reggisenia, capito?!?), la cui popolazione si nasconde per evitare il tirannico dominio di Krellane, signore dell'Impero Gendoriano, nell'attesa che la Profezia si compia e un eroe li renda definitivamente liberi sconfiggendo il feroce dominatore. Inutile dire che Krellane riesce a scoprire questi poveretti ed a rapire donne e bambini, e ancora più superfluo annunciarvi che fra i rapiti c'è anche la vostra famiglia. Cosa vi rimane se non intraprendere un avventuroso viaggio che, passando fra tesori, magie e mostri di ogni tipo, vi condurrà al cospetto del vostro nemico affinché lo uccidiate liberando per sempre questa terra dal suo dominio? La Activision vi fornirà una affilatissima alabarda, uno scudo col quale difendervi, pozioni che possono raddoppiare la vostra velocità o donarvi poteri inimmaginabili, brani narrativi su schermo che annunciano il procedere degli eventi durante il gioco, grafica spettacolare, vista dall'alto dei sotterranei e un inventario di armi più lungo di tutti quelli che avete visto nella vostra vita di role-players. Per il momento il gioco è annunciato nella versione PC con opzione per sfruttamento di 16 colori in modo EGA, poi si vedrà...

Shinobi: *una scena spettacolare come quella demo di* IK+



La 'grossa' grafica di Sleeping Gods Lie *della Empire*

ACCOLADE

Dovrebbe già essere stato pubblicato dalla Accolade Mean 18, un simulatore di golf per PC, Amiga, Apple IIGS e Mac che gestisce sino a 4 giocatori. Le buche sono state scelte fra le più belle del mondo dal campione Jack Nicklaus, e quando avete abbassato il par di tutte potete sempre usare un disco di percorsi extra. Altri giochi che hanno a che fare con Jack Nicklaus, sempre dalla Accolade, sono appunto J.N. Golf per Amiga e IIGS, e Mini Putt per ST, PC ed Apple, che prende le cose molto più alla leggera.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un po' di sapore 'zaxxoniano': Hate *della Gremlin per ST*

DINAMIC

Forse la trasposizione del primo successo bellico di questa casa spagnola su Amiga (Army Moves) non è stato un vero successo, ma i nostri amici iberici vogliono riprovarci con il seguito, che porterà il titolo di...

■ NAVY MOVES - Lo scopo, stavolta, è quello di distruggere un sottomarino nucleare di categoria U-5544 — semplice, no? All'inizio dovrai farti strada sulla superficie del mare, poi sotto di essa, e infine all'interno del sottomarino stesso, che quelli della Dinamic hanno pensato bene di rendervi familiare includendone uno schema completo nella confezione del gioco. Furiosi combattimenti, quindi, ma anche azioni da 'hacker' per penetrare le difese del potente mezzo sottomarino. Presto per Amiga, ST e PC.

DOMARK

Sullo scorso numero di TGM avete avuto un vero e proprio elenco dei titoli che questa famosa casa di software inglese sta per convertire da coin-op di successo grazie all'opera della TENGEN (la sezione computer della leggendaria Atari Games), ma non dispiacerà a nessuno se questo mese pubblichiamo un piccolo 'aggiornamento'...

■ APB (All Points Bullettin) - Siete amanti della giustizia? Avete sempre sognato di eguagliare le gesta di eroi come Starsky & Hutch, Simon & Simon, le Charlie's Angels (ehm, forse sto esagerando...)? Allora non perdetevi questa conversione, sia che abbiate un'Amiga, un ST o un PC. In APB c'è proprio tutto: spericolati inseguimenti in auto, sparatorie, retate... e nei panni dell'agente Bob potrete persino decidere se prendere soltanto i 'pesci piccoli' oppure rischiare un po' di più e tentare l'arresto di squali del calibro di Freddy Freak, Sid Sniper e simili.

■ SHUFFLEPUCK CAFE - Dopo l'hockey su ghiaccio ed altri sport leggermente più futuristici come Rollerball, Speedball e Vectorball, ecco arrivare l'hockey 'aereo', e giocato contro la peggiore feccia di tutta la Galassia! Shufflepuck Cafe è appunto il luogo dove si svolgono questi incontri, ed appena avrete la sfortuna di entrarci vi costringeranno a sfidare in un incontro 'amichevole' otto alieni svitati e un droide che è quasi un rottame. Niente di cui preoccuparsi veramente, penserete — se perdete vi disprezzeranno, se vincete si incavoleranno. Nient'altro. A questa gara sono invitati tutti i possessori di Amiga, ST, PC e Macintosh.

Il nuovo RPG della MicroProse: Tangled Tales *per Apple IIGS*

■ WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO - Abbiamo appena finito di dare un'occhiata alla versione Amiga di questo vecchio successo, che avevamo già giocato per tanto tempo su C64 e su Apple II. Qualcuno se lo ricorda? Beh, in parole povere, il vostro ruolo nel gioco è quello di rintracciare ed arrestare dei ladri di opere d'arte, visitando le varie capitali mondiali, entro un tempo limite. Il gioco è basato molto sulla grafica e sulla raccolta di indizi attraverso interrogatori e deduzioni, oltre alla consultazione dei computer dell'FBI a cui potrete avere accesso per ricostruire l'identikit della vostra 'preda' attraverso l'esame delle persona schedate. Attraverso una serie di successi potrete guadagnarvi varie promozioni, rendendo il gioco sempre più difficile. Rispetto alle precedenti versioni 8-bit, lo schermo di gioco è stato esemplificato dall'uso di icone e menu a discesa, rendendolo nello stesso tempo più completo (in questa versione è possibile consultare le 'schede' dei malviventi e vedere le loro facce), mentre la grafica ed il sonoro sono stati ovviamente potenziati. Non mancano gli intermezzi simpaticissimi che annunciano i vostri progressi, come nelle precedenti versioni, e crediamo proprio che saranno in pochi a farsi sfuggire questo simpaticissimo 'gioco poliziesco'.

■ WINGS OF FURY - Non siete ancora stanchi di solcare i cieli cavalcando draghi d'acciaio armati fino ai denti? Beh, se la guerra rimanesse nelle RAM dei computer, sarebbe una gran cosa... ma torniamo a questo nuovo prodotto della Domark. Decollando da una portaerei della II Guerra Mondiale ai comandi di un bombardiere Hellcat vi lancerete nei cieli del Pacifico a caccia di navi nemiche e di basi militari insulari. C'è di tutto: lancio di bombe di profondità contro le navi e duelli all'ultimo sangue sopra i mari contro aerei nemici, vista tridimensionale e pannello dei comandi completo nei particolari, e persino un indicatore del numero di 'vittime' — ovvero una tacca per ogni nemico abbattuto, come nel West. Ma Wings of Fury non è soltanto volo: voglio vedervi ad atterrare sulla portaerei per fare rifornimento e riparare i danni, dato che la pista è molto, molto corta... buona fortuna a tutti i possessori di Amiga, ST e PC.

■ XYBOTS - Diverse telefonate ci hanno chiesto di descrivere questa futura conversione che apparirà, ad opera delle Domark, sugli schermi di Amiga, ST e PC a Giugno. Xybots dovrebbe piacere a tutti gli amanti dell'azione in 3D simultanea: doppio schermo con azione contemporanea ma indipendente di due giocatori, numerosi livelli, bonus speciali e velocissima azione da coin-op. Nei panni del Maggiore Rock Hardy e del Capitano Ace Gunn vi avventurerete nei meandri metallici del labirinto sotterraneo popolato dai terribili Xybots, i mostri d'acciaio. Potrete spostarvi da un livello sotterraneo all'altro grazie a modernissimo trasportatori, raccogliere denaro, pod di energia, armi potentissime e chiavi che vi consentiranno l'accesso alle zone apparentemente inaccessibili del labirinto. Inoltre, la vista tridimensionale può essere ruotata di 90 gradi orizzontalmente, e il denaro raccolto vi permetterà, alla fine di ogni livello, di acquistare maggiore velocità, potenza di fuoco e persino mappe sulle quali controllare la vostra attuale posizione. Giuro, non vedo l'ora che Xybots venga convertito!

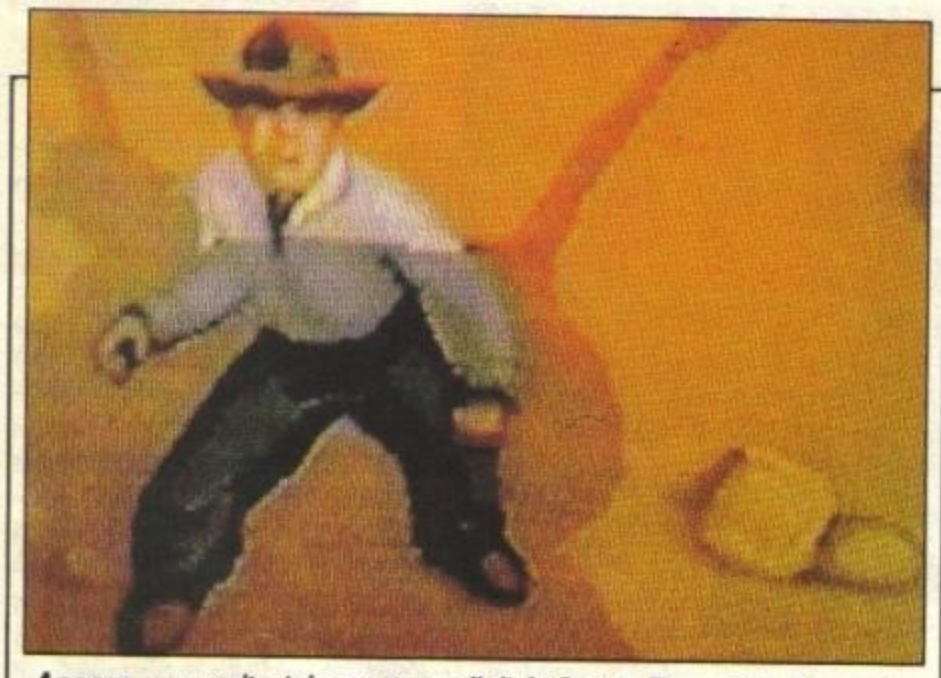
ELECTRIC DREAMS

Qualcuno si sarebbe aspettato di trovare questa anticipazione sotto l'etichetta dell'Activision, ma abbia-

Sulle tracce di ladri famosi in Carmen Sandiego *della Domark*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ancora una volta 'cinematografici': It Came From The Desert

mo voluto separarla perché era l'unica col marchio Electric Dreams Software.

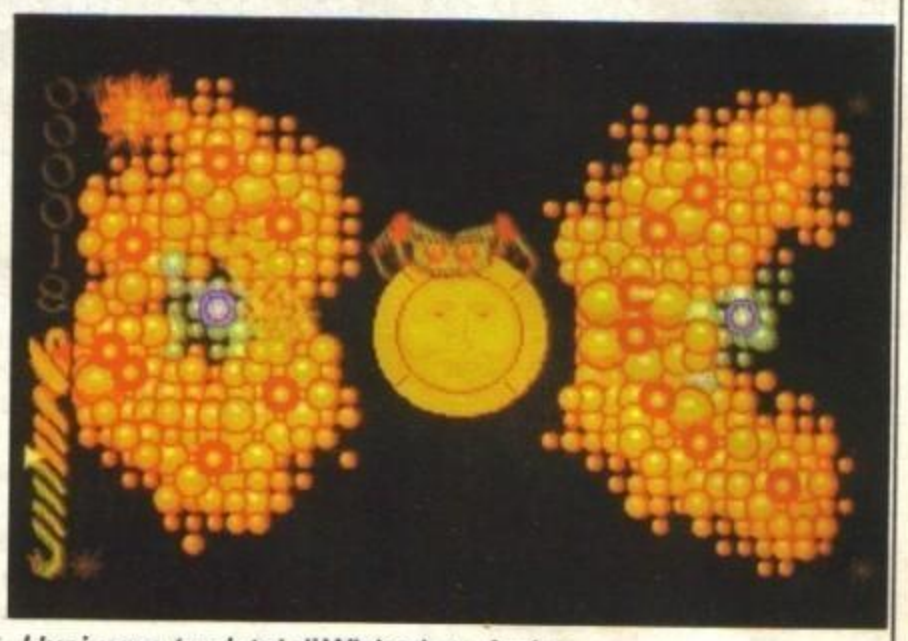
■ WICKED - Quando lo abbiamo visto, ci ha lasciato uno strano senso di angoscia... oltre all'impressione che la grafica dell'Amiga poteva essere sfruttata meglio, soprattutto per un gioco di questo tipo (non parliamo del sonoro). Ma se siete amanti della strategia/arcade e delle storie piene di magia e di lotte fra il Bene e il Male, passerete sopra a queste cose e potrete godervi un gioco in cui l'intero universo diventa vivo e pulsante, dove le forze del Male nascono e si sviluppano soffocando la vita stessa, dove i brividi corrono velocissimi e numerosi lungo la spina dorsale del videogiocatore... avete tempo per pregare fino a Giugno, quando l'universo dei vostri sedici bit sarà inesorabilmente infestato da Wicked!

EMPIRE

Ancora una nuova etichetta, che ha già dimostrato di valere qualcosa — almeno per quelli della redazione di TGM che hanno potuto gettare un'occhiata sul loro primo titolo...

■ SLEEPING GODS LIE - Programmato dalla Oxford Digital Enterprises (autori della versione digitale di Hunt For Red October), è già pronto nella sua versione ST, e presto seguiranno quella Amiga e PC. Il gioco è ambientato in una mitica terra, il mondo di Tessara, abbandonata dagli dei che la crearono e lasciata completamente nelle mani degli uomini. Ma il malefico Capo Stregone, servendosi dei suoi demoni, ha soggiogato questa gente, e la loro unica speranza risiede in un dio addormentato, distante molti regni, che una volta risvegliato dal suo sonno millenario potrebbe riportare l'equilibrio su Tessara. Il poveraccio che ha beccato la pagliuzza più corta (i sorteggi sono fatti così, purtroppo) è proprio l'incauto videogiocatore, che dovrà quindi sciropparsi otto regni ed oltre 60 territori, senza contare i leccapiedi dell'Arcimago che cercheranno di fermarlo. Gli sprite sono massicci così come lo è l'area di gioco, e l'atmosfera dovrebbe entusiasmare tutti... o quasi.

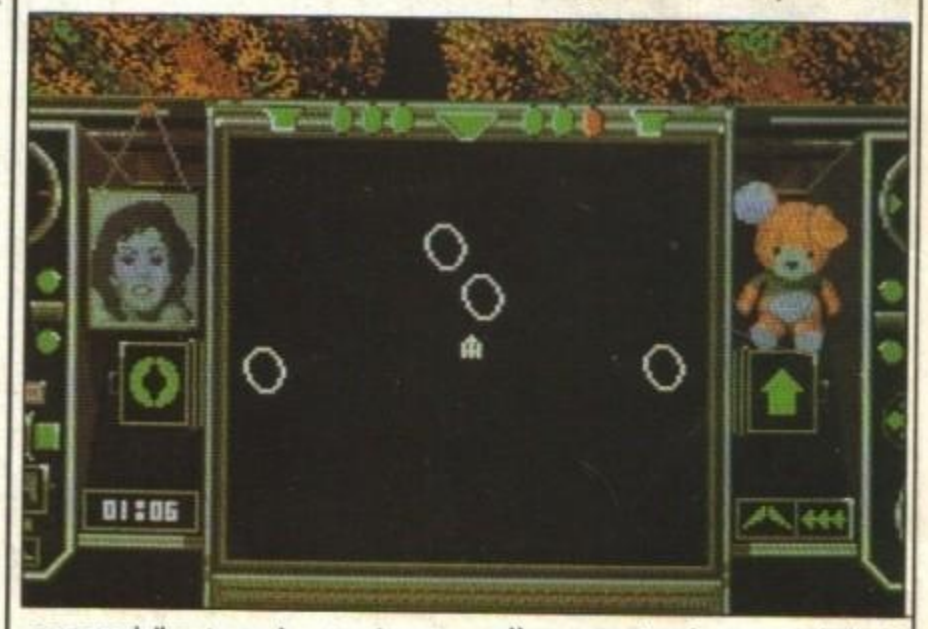
■ TIME - Questo secondo titolo si annuncia davvero sensazionale. Ma procediamo con ordine. Prima di tutto, il nome del gioco deriva dal fatto che ci si ritroverà a viaggiare nel tempo, mentre la storia inizia nel futuro, su di una stazione orbitale terrestre nella quale sono ospitate le statue di personaggi famosi della storia — una sorta di futuristico museo delle cere, insomma. Il personaggio da voi interpretato è il custode di questo 'museo orbitale', al quale è stato ordinato di allestire una nuova vetrina nella quale rappresentare il perfetto androide. Per riuscire in questo difficile compito il nostro amico dovrà tornare indietro nel tempo ed incontrare quei personaggi che lui aveva ricostruito: Cesare, Merlino, Leonardo... E nell'incontro con questi suoi precedenti modelli, egli comprende poco a poco quanto la sua missione sia andata molto al di là della semplice riproduzione delle loro sembianze... Un gioco che comincia così è già una garanzia, ma come si può rendere una simile storia su un computer? La ODE ha trascorso un intero anno nelle ricerche che l'hanno poi condotta al tipo di animazione utilizzato per questo gioco: si tratta di un rivoluzionario sistema di movimenti ad alta definizione attraverso fotogrammi ad alta velocità gestiti da tecniche molto simili a quelle cinematografiche. E tenete presente che Time ospiterà più di 200 personaggi animati. Questo è stato reso possibile dal nuovo generatore di personaggi realizzato dalla ODE, che consente di gestire i dati che genereranno migliaia di fotogrammi in meno di 100K di dati. Con le tecniche tradizionali di animazione per i 16-bit, un gioco come Time avrebbe richiesto oltre un gigabyte di memoria, visto che — tra l'altro — tutti i personaggi sono rappresentati con figure alte 60 pixel a mezzo busto o con primi piani animati del volto a tutto schermo. Riguardo all'area di gioco sappiamo che sarà formata da dieci aree principali contenenti a loro volta dieci scene a scrolling orizzontale, dove i personaggi agiranno individualmente e indipendentemente. Il personaggio/giocatore sarà invece guidato attraverso una serie di icone, e potrà interagire con oggetti e personaggi. La prima versione ad essere commercializzata sarà naturalmente quella Amiga (è il miglior modo per far colpo), a cui seguiranno in poco tempo quella ST e PC.



L'universo 'malato' di Wicked *su Amiga...*

■ TEAM YANKEE - Ovvero la versione computerizzata del famoso romanzo di guerra di Harold Coyle, del quale sono state stampate oltre un milione di copie e di cui si vocifera anche circa una prossima versione cinematografica, visto come lo ha accolto la critica. Inutile dire che la Games Workshop ne ha già tirato fuori un gioco da tavolo. Ma prima di protestare perché 'non vi interessa un gioco per computer realizzato solo perché il suo nome è già famoso' ascoltate quello che abbiamo da dirvi. La Empire ha deciso di trasformarlo in videogame perché lo ha inquadrato potenzialmente come la migliore simulazione di carro armato che sia mai stata realizzata (e in questo settore la corsa al successo è già molto avviata, con M1 Tank Simulation della MicroProse e Abrams Battle Tank della Electronic Arts). Quale idea migliore, allora, che affidare il progetto alla Oxford Digital già tanto acclamata per la simulazione di sottomarino Hunt For Red October? Potremmo già scommetterci sopra, quindi, visto che oltretutto si tratterà di un'ottima combinazione di strategia bellica e simulazione diretta di combattimento tramite carro armato. Infatti nel primo modo operativo si avranno a disposizione mappe strategiche del territorio in cui il protagonista e il resto della divisione sono situati, e il giocatore potrà guidare le mosse di tutte le unità, quindi oltre ai carri avrà la responsabilità della fanteria, della cavalleria, dell'artiglieria, delle linee di comunicazione e dei rifornimenti. Il tutto accompagnato da un sistema grafico e funzionale degno delle più avan-

Mars Cops*: sarà un gioco vincente? Aspettatevi una prova...*



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zate tecnologie a sedici bit. Nel secondo modo operativo il giocatore sarà alla guida, nei panni del Comandante Sean Bannon, del suo carro armato M1, e la simulazione prevede l'utilizzo di tutte le armi, dispositivi al laser, intensificatori di immagine, etc. che caratterizzano questo potentissimo mezzo bellico. E intanto potrà comunicare col resto del battaglione. Il campo di battaglia sarà rappresentato tridimensionalmente mostrando i profili di colline e vallate, i boschi e i mezzi militari del nemico. Gli sprite dei mezzi nemici saranno riprodotti seguendo l'estetica di modelli in scala, e il gioco sarà accompagnato, nella confezione, dalle complete specifiche tecniche dell'M1 Tank, dalle tabelle di identificazione dei carri armati russi e dalle mappe per il piano di battaglia. Il tutto dovrebbe apparire verso l'autunno o l'inverno per tutti i sedici bit. E' tutto quello che sappiamo... e scusate se è poco.

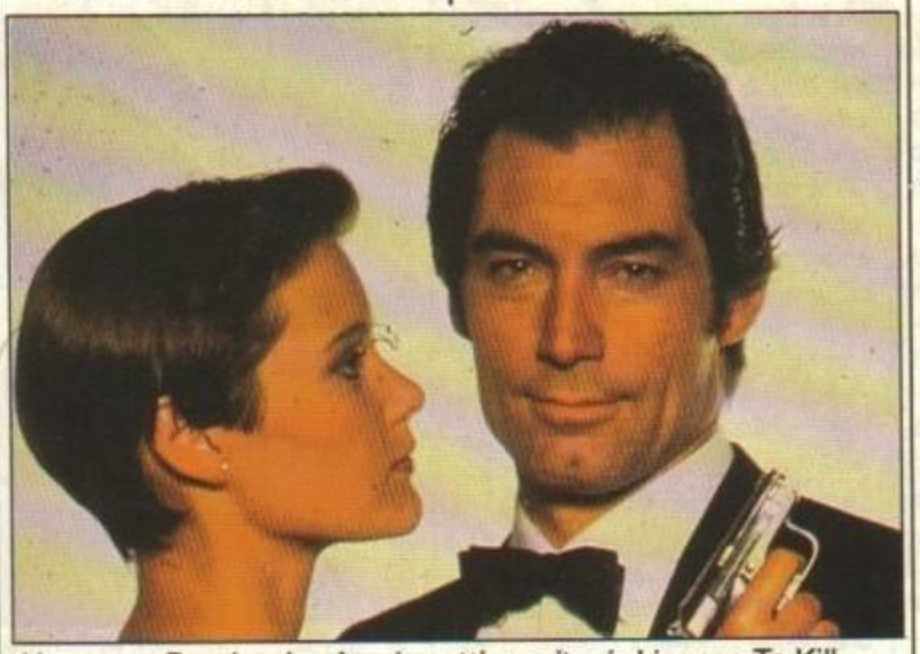
GREMLIN

Dopo il recente esordio con Butcher Hill, la sfigata casa inglese ci riprova con un arcade di sapore fantascientifico che a molti videogiocatori di vecchia data non potrà non ricordare Highway Encounter della Vortex...

■ HATE - Una sigla che sta per Hostile All Terrain Encounter per un gioco tutta azione che trova le sue origini in classici come Zaxxon, Leviathan e Highway Encounter: una corsa spericolata lungo superfici assonometriche tridimensionali e vacuità siderali (se parlo troppo difficile fermatemi... ho capito, sto esagerando!), insomma uno shoot'em up in 3D sulla falsariga del leggendario Zaxxon. La trama (inutile in giochi come questo ma buona per i recensori che altrimenti dovrebbero inventare delle cazzate) vi mette alla guida di un velocissimo caccia spaziale col quale, nell'Anno del Signore 2320, dovrete farvi strada lungo territori alieni per tutto il primo livello, raccogliendo cellule di plasma e facendo fuori tutto quello che incontrate. Se riuscite nell'intento, vi aspetta un secondo livello in cui dovrete guidare un mezzo terrestre e continuare a raccogliere carburante per la vostra navicella (consuma molto, sapete!)... e così via per 30 livelli di velocità e distruzione... yyyeeeaarrggggg!!!!

■ STORMLORD - L'ultima fatica di Raf Cecco, già famoso per Cybernoid I & II, ricalca abbastanza da vicino il precedente capolavoro a otto bit Exolon per la sua struttura a scrolling orizzontale. Stormlord è l'eroe della storia, la cui missione consiste nel distruggere la malvagia regina che minaccia di portare infelicità e disordini nella sua terra e di uccidere una ad una le fate che ha rapito. La programmazione su Amiga e Atari ST è opera di Keith McMurtrie, con la partecipazione 'grafica' di Marc Jones (Cybernoid II) e quella 'musicale' di Thalion Software (Cybernoid II). Sui vostri schermi a settembre.

■ ASTAROTH, THE ANGEL OF DEATH - Vi piacerebbe avventurarvi in una misteriosa cripta nascosta nelle profondità di una tetra e sperduta collina? Cosa vuol dire 'chi me lo fa fare?' Ah, forse perché non sapete che in quella cripta si celano tesori preziosi e impregnati di potere magico... anche se custoditi da trappole mortali e orribili mostri, e — dulcis in fundo — lo stesso Angelo della Morte. Ma siete un brigante, Ozymandais, un brigate coraggioso e avido, e non vedete l'ora di addentrarvi nei sotterranei alla ricerca di oro e poteri magici, anche a costo di affrontare lo stesso Astaroth insieme a tutti i suoi scagnozzi infernali. Dall'autore di Robin Of The Wood, Mark Dawson, e con l'atmosferica grafica di Pete Lyon, Astaroth invita tutti i possessori di Amiga ed ST ad esplorare un intrico di stanze ed affrontare un nugolo di mostri e di pericoli vari... siete pronti? Anchio! (Ehm...)



Un nuovo Bond arriverà sui vostri monitor in Licence To Kill

HEWSON

La famosa software house che porta il nome del suo proprietario, Mr Andrew Hewson, ha recentemente allacciato i contatti con la nostra redazione, trasmettendoci i suoi comunicati stampa e dichiarandosi aperta anche ad interviste dei programmatori. Peccato che nell'ultimo pacco abbia dimenticato di inserire delle foto di alcuni giochi... comunque ve ne parliamo lo stesso...

EXXOS (Infogrames)

In questi ultimi tempi i titoli dei giochi cambiano come i prezzi della frutta (ah, l'inflazione!). E il titolo di cui sotto è un buon esempio di come le software house siano abili nel confondere le idee a redattori e... lettori:

■ KULT - Ne parlammo qualche numero fa come Temple Of The Flying Soucers, pubblicando anche delle foto in cui si ammirava una grafica spettacolare... ma niente di più. Dalle ultime notizie pervenuteci possiamo dirvi che si tratta di una avventura grafica 'a fumetti' (sullo stile di Passengers Of the Wind, ma più evoluta) con ingredienti di grafica tridimensionale ed uso di icone. Vediamo cosa ci hanno riservato gli autori del fantasmagorico Purple Saturn Day. L'appuntamento è per tutti i possessori di Amiga, ST e PC.

MICROPROSE

Dopo lo 'speciale' del numero scorso abbiamo ricevuto altri comunicati stampa dai nostri amici della MicroProse che, dopo aver acquistato la gloriosa Telecomsoft (ovvero Firebird, Rainbird e Silverbird), hanno aggiunto al calendario delle loro

Ancora un'immagine di Shinobi, *in versione 16-bit*

Ritorna il circo sugli schermi dei 16-bit: Circus Attractions

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

uscite titoli attesissimi come Verminator o Weird Dreams. Diamo insieme un'occhiata alle novità che dovremo attendere per i prossimi mesi:

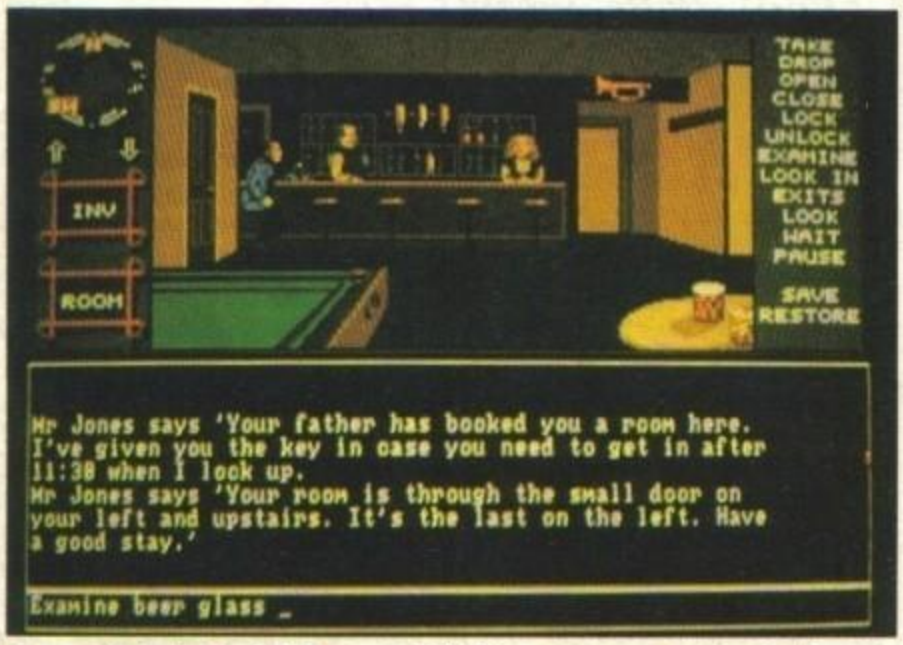
■ ACTION FIGHTER - Da un famoso coin-op Sega, la Core Software tirerà fuori uno shoot'em up che dovrebbe soddisfare tutti i fans di giochi come Spy Hunter, LED Storm e Last Duel. Action Fighter, per chi non lo conoscesse, vi mette all'inizio sul sedile di una potente motocicletta, ostacolato nella folle corsa da altri mezzi e da un elicottero; raccogliendo gli opportune Lettere/Bonus potrete poi trasformare il vostro mezzo in un'automobile, e infine in un potente aeroplano da combattimento. Tanto per darvi un'idea delle difficoltà, possiamo rivelarvi che alla fine del primo livello (il più facile, ovviamente) avrete a che fare con un pericolossisimo sottomarino! I possessori di Amiga, ST e PC hanno tempo per raccogliere i risparmi fino ad Agosto, quando questo frenetico shoot'em up a scrolling verticale apparirà in tutto il suo splendore...

■ ORIENTAL GAMES - Nato come titolo Firebird, dovrebbe rappresentare il 'simulatore definitivo di arti marziali'. Quattro stili di combattimento diversi (King Fu, Hollywood Rules, Sumo Wrestling e Kendo) possono essere utilizzati in un torneo di sei round oppure nel modo allenamento per affinare la propria abilità nella lotta. Se riuscite a diventare maestri in tutti e quattro gli stili potrete (forse!) accedere al torneo vero e proprio, dove vi aspettano ben 24 concorrenti da affrontare ognuno in tutte e quattro le discipline. Le versioni ST, Amiga e PC sono annunciate per Agosto.

■ RICK DANGEROUS! - Programmato dalla Core Software, è stato definito come un 'gioco umoristico di arrampicata in scrolling verticale'. Nei panni di Rick Dangerous (chi altri, sennò?), precipitato col suo aeroplano sulla foresta amazzonica (come se quei poveracci non avessero già altri problemi!), vi rendete conto appena in tempo che una tribù di selvaggi sta per raggiungervi e, afferrata una pistola, un lungo bastone e della dinamite, vi avventurate senza esitazione nelle profondità di un enorme tempio azteco. Una volta sfuggiti ai pericoli della giungla amazzonica, vi aspetta una missione in Egitto: recuperare il preziosissimo Gioiello di Ankhel per conto del British Museum, strappandolo dalle grinfie di un gruppo di fanatici che minaccia di distruggerlo se non verrà versato loro un congruo riscatto. Mille situazioni tragicomiche vi aspettano anche in questo caso, con pavimenti che crollano sotto i vostri piedi, pozze di lava incandescente, mummie e punte avvelenate pronte ad infilzarvi senza preavviso (tutto questo mi ricorda qualcosa, uhmmm...). In tutto 135 schermi di puro divertimento in cui farete del vostro meglio per sfuggire ai mille pericoli, utilizzando anche la pistola, il bastone e la dinamite grazie ad una combinazione di movimenti del joystick con o senza il pulsante di fire premuto. Le versioni ST e Amiga (programmate da Simon Phipps) e quella per PC (ad opera di David Pridmore) dovrebbero essere pronte a Giugno.

■ SPACECUTTER PLUS - Probabilmente qualcuno è rimasto molto deluso dal precedente lavoro della Maelstrom Games, il famoso Whirligig. Ma i nostri amici sanno riconoscere i propri errori, e per farsi perdonare realizzeranno per Giugno la versione PC di un gioco simile al primo ma molto più avanzato: Spacecutter Plus, appunto. Che ne direste di rapire un'astronave dotata di cervello (sì), è la nuova generazione di astronavi, schiavizzate da minuscoli umanoidi senza sentimenti) appena 'nata' e mettervi alla ricerca di nuovi mondi? Erano eoni che un umanoide non si metteva alla guida di un simile aggeggio, e con migliaia di 'squarci' sparsi per lo spazio, potreste finire dappertutto... infatti vi aspettano quattro trilioni di livelli da esplorare!!!

■ TANGLED TALES - Il nuovo gioco di ruolo della Origin, che nasce col sottotitolo di 'Le Disavventure di un Apprendista Stregone', è stato presentato sulle riviste inglesi con una 'recensione/pubblicità' della stessa MicroProse. Nei panni di un apprendista mago, appunto, dovrete superare tre prove di difficoltà progressiva per dimostrare il vostro valore, interagendo con oltre 50 personaggi diversi e visitando luoghi affascinanti e misteriosi. La struttura dei comandi è del tipo a icone (come potete vedere anche dalle foto), e la trama è 'raffigurata' in modo graficamente superbo... purtroppo tutto quello che abbiamo sono delle foto della versione per Apple IIGS, ma se restate sintonizzati ne potrete sapere di più sul prossimo numero.



La parte 'giocata' di Personal Nightmare*: un vero incubo!*

A caccia di 'bug' nel coloratissimo modo HAM: DDT

Deja Vu II *su Amiga: l'incubo continua a Las Vegas...*

MINDSCAPE

Qualche buona notizia per gli amanti delle avventure, e soprattutto per coloro che hanno apprezzato Deja Vu, perché in redazione è appena arrivato...

■ DEJA VU II - Ovvero Lost in Las Vegas, che non siamo riusciti a recensire in tempo, ma che potrete godervi sul prossimo numero. Vorremmo darvi qualche anticipazione ma... siamo stati colpiti da un incredibile vuoto di memoria! Eh, eh, eh...

MIRRORSOFT

Anche per questa casa possiamo darvi un breve aggiornamento e farvi sapere qualcosa di più sui titoli annunciati...

■ BLOODWYCH - Lo abbiamo annunciato lo scorso numero come SANGUIS, ed ora possiamo dirvi che si tratta di un gioco 'alla Dungeon Master' al quale possono partecipare due giocatori contemporaneamente, una sorta di Xybots medioevale. Ma forse lo avevate già capito dalle foto dello scorso numero...

■ DDT - Potrebbe apparire col ti-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tolo di Dynamic Debugger, e su di esso abbiamo detto tutto quello che sapevamo già sullo scorso numero.

■ IT CAME FROM THE DESERT - Ne abbiamo parlato come Them!: si tratta del nuovo capolavoro di coloro che hanno programmato Rocket Ranger, e porterà sui vostri computer tutto il fascino dei vecchi film 'fantahorror' degli anni cinquanta.

SUNRISE

Aspettate a dire che non avete mai sentito parlare di questa marca: in parte è vero, ma si tratta soltanto di un gruppo di software house tedesche note alla maggior parte di voi, ovvero Rainbow Arts, Time Warp, reLine, Softgold, Golden Goblins. Vi siete rinfrescati la memoria? Bene, allora è tempo di dare un'occhiata a qualcuna delle novità che ci riservano i nostri amici tedeschi (anche se uno 'speciale' fu pubblicato a suo tempo col titolo 'Software Delikatessen').

■ SPHERICAL (Rainbow Arts) - Nei panni di un mago dai poteri sensazionali dovrete guidare una sfera attraverso una serie di ben oltre 100 livelli di crescente difficoltà, evitando i pericoli presenti in ognuno di essi e raccogliendo i bonus che vi permetteranno di aumentare il potere magico dei vostri incantesimi. Ma i poteri da voi conquistati man mano che procedete nel gioco dovranno essere compresi prima di poterli utilizzare con successo: a poco a poco scoprirete ad esempio di poter lanciare della palle di fuoco, di potervi teleportare e persino di poter materializzare dei massi, coi quali creare un vero e proprio percorso forzato attraverso il quale incanalare la sfera. In fondo ad ogni livello vi aspetta un portale attraverso cui la sfera andrà guidata per passare a quello successivo. Il gioco presenta anche dei livelli nascosti e dieci colonne sonore. Lo so che la trama vi ricorda qualcosa, ma aspettiamo di vederlo, prima...

■ CIRCUS ATTRACTIONS (Golden Goblins) - Se siete rimasti delusi dall'ultima simulazione circense ad opera della Tynesoft, allora potrete consolarvi con questa serie di simpatiche specialità della Golden Goblins: equilibrismo, lancio dei coltelli, tuffo acrobatico, numero del giocoliere, salto dal trampolino. Niente di nuovo dal punto di vista delle idee, quindi, ma sicuramente un'ottima realizzazione tecnica. Ad esempio, nel tuffo acrobatico vi lancerete da 150 metri cercando di centrare una piccola tinozza d'acqua che vedrete avvicinarsi ad una velocità sempre maggiore; nel lancio dei coltelli avrete una visione tridimensionale della scena dalle spalle del tiratore, oltre ad una inquadratura ravvicinata della ruota e della 'vittima' — ma non vi aspettavate certo di dover raccogliere i coltelli lanciati dalle mani di una vostra graziosa assistente che, se tardate nel recuperarli, comincerà a buttarli dietro le sue spalle... e verso il pubblico!; così come non vi sareste mai aspettati di potervi trovare fra le mani della dinamite nel numero del giocoliere o, peggio ancora, distrarvi ed accettare oggetti pesanti come... un elefante! Come vedete le sorprese non mancano, e una volta tanto i nostri amici tedeschi hanno inserito nei loro giochi anche un pizzico (ma non di più) di originalità.

Dalla TV al computer, ancora uno spin-off: Thunderbirds

SYSTEM 3

Cosa bolle nelle pentole di questa famosissima software house? Questo mese abbiamo un paio di titoli che potrebbero interessarvi...

■ DOMINATOR - Praticamente il primo shoot'em up di questa casa, che dovrebbe apparire in versione Amiga prima che nelle altre versioni a 16-bit, e graficamente ricorda molto Cybernoid, mentre il sonoro è composto da una bella colonna sonora funky e degli ottimi effetti. Inutile stare qui a descrivervi il gioco: a parte il primo livello a scrolling verticale, abbondano sezioni organiche e metalliche, mostri e mostruosità di fine livello, armi aggiuntive e via discorrendo. Tenetevi sintonizzati 'che ne parleremo appena possibile.

■ THE LAST NINJA - Ora tenetevi stretti perché ci sono delle buone e delle cattive notizie che sicuramente vi interessano molto; forse alcuni di voi erano a conoscenza del fatto che la System 3 aveva in programma una versione a 16-bit del loro famoso successo The Last Ninja — ecco tutto quello che sappiamo: pare che i programmatori della System 3 si siano impegnati per creare un capolavoro ma, a metà dell'opera, si sono resi conto che continuando così il gioco avrebbe occupato tanti di quei dischetti da segnare la fine economica della casa di software una volta lanciato sul mercato. Con un po' di fatica sono quindi riusciti a ridurre la versione ST a quattro dischetti ma sono stati

Potrebbe rivelarsi un semplice clone di Arkanoid, ma...

... è ancora tutto da vedere: Spherical *della Rainbow Arts*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

costretti ad abbandonare la versione Amiga che si aggirava invece sugli otto o dieci dischi. Ora la versione ST dovrebbe essere pronta ad uscire e non è detto che un giorno non venga realizzata una versione per Amiga, magari convertita 'pari pari' da quella ST.

TELECOMSOFT

Ormai acquistata dalla MicroProse, è destinata a veder apparire tutti i titoli annunciati o in programmazione sotto questa nuova etichetta. Vediamo brevemente quali erano gli ultimi giochi promessi prima della 'vendita':

■ P-47/MR. HELI - Rispettivamente due coin-op della Jaleco e della Irem. Speriamo bene.

■ RAINBOW ISLANDS - Questo coin-op della Taito è, ufficialmente, il seguito del celebre ed immortale Bubble Bobble; il gioco ha la stessa semplicità del suo predecessore ma offre una migliore giocabilità ed uno schema di gioco molto più divertente. Visto che il coin-op non dovrebbe essere molto difficile da convertire non possiamo che sperare in una perfetta riproduzione della giocabilità e della grafica, oltre al mantenimento di tutti i trucchetti tipici dei giochi di questo tipo.

THALAMUS

E' ormai imminente l'uscita delle versioni Amiga ed ST di Hawkeye ed Armalyte, i due successi che dovrebbero lanciare sul mercato a 16-bit la nota casa di Software inglese. Per il futuro la Thalamus ha previsto l'uscita di alcuni dei suoi altri successi come: Sanxion, Quedex e Hunter's Moon; purtroppo non ci sono pervenute notizie per quanto riguarda Delta ma finche c'è vita c'è speranza. Conosciamo anche altri due titoli pronti ad essere lanciati sul mercato dei 16-bit, e cioè Xenodrome e Sharla; peccato che oltre al nome non si sappia nient'altro. Ma diamo un'occhiata ai primi due successi...

■ HAWKEYE - Praticamente un gioco in stile Rygar programmato dai Boys Without Brains (Ragazzi Senza Cervello — pare gli sia stato mangiato dagli alieni) che nella sua versione a 8-bit a ricevuto pareri alquanto contrastanti; a mio parere è un ottimo gioco che nonostante il suo stupido schema rimane uno dei più giocabili degli ultimi tempi.

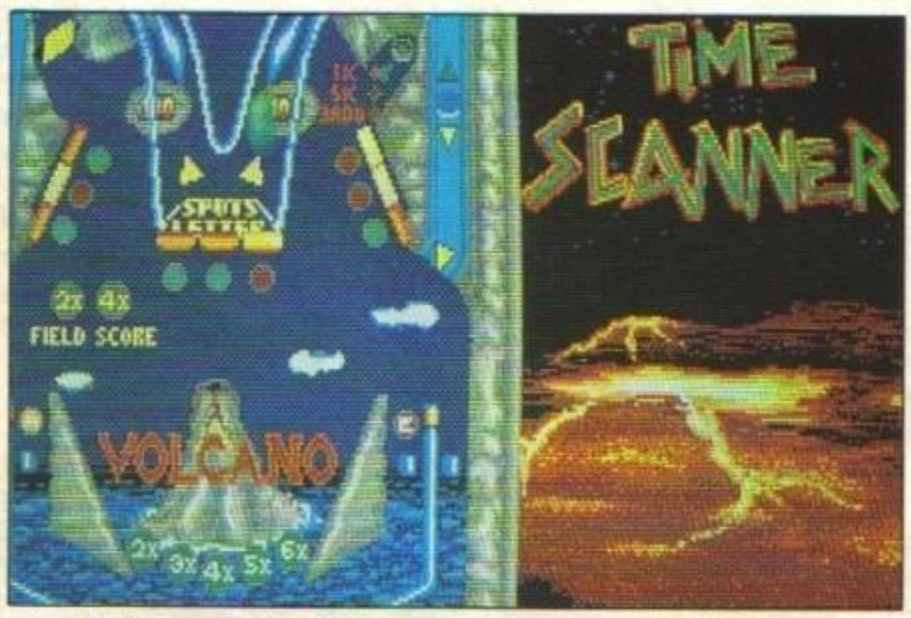
■ ARMALYTE - Parere unanime invece su questo vecchio successo, che nella sua versione a 8-bit pare proprio sia stato il miglior shoot'em up di tutti i tempi. Vi aspettano otto lunghi livelli, che potrete affrontare in due, ed vi mette a disposizione un casino di armamenti progressivi (sapevo che volevate sentirvi dire questa frase).

TYNESOFT

La Tynesoft ha lanciato sul mercato la Horror Soft, una nuova etichetta sotto la quale usciranno una serie di giochi alquanto tenebrosi. Il primo titolo previsto è PERSONAL NIGHTMARES, una arcade-adventure programmata delle stesse persone che si sono occupati di Heroes Of The Lance per la SSI; pare che il gioco, nella sua versione per ST, occupi ben quattro dischetti di stanze da esplorare ed enigmi da risolvere, e la pubblicità è già apparsa su tutte le più famose riviste di videogiochi europee.

Sempre dalla Tynesoft sono in arrivo una serie di giochi fra cui il più originale è sicuramente FIRST PERSON PINBALL. Come avrete notato dal titolo il gioco si tratta di un Flipper con visuale in prima persona dagli occhi di una malcapitata pallina.

■ PERSONAL NIGHTMARE - Ultimamente gli incubi sono diventati una moda, basti pensare a giochi come Weirds Dreams o Dream Zone (senza contare titoli degli otto bit come Frightmare). In questo caso si tratta di un gioco animato controllabile attraverso icone e realizzato utilizzando un nuovo linguaggio che dovrebbe sfruttare appieno le capacità dei 16-bit, l'Agos. Si tratta in sostanza di una storia horror ricca d'atmosfera (ci saranno dei suoni digitalizzati a tenervi compagnia, tra l'altro) che ha richiesto 18 mesi di lavorazione da parte degli autori (che nel campo delle avventure avevano già realizzato successi come Gremlins, Rebel Planet, Seas Of Blood, Gauntlet, ed altri). Il gioco (gioco?) apparirà presto su tutti gli ST, Amiga e PC, mentre è già in preparazione il prossimo titolo della Horrorsoft, nel quale incontrerete la famosa 'star' Elvira, la Signora dell'Oscurità (vi sarà pur capitato di vederla in TV qualche volta, no? Brrrrrr...



Una delle conversioni più attese: Time Scanner *per i 16-bit*

Una vera anteprima: Hawkeye *in versione Amiga*

US GOLD

Non conoscete Fred Krueger? Beh, lo conoscerete non appena la U.S.Gold porterà sui vostri monitor A NIGHTMARE ON ELM STREET, uno spin-off tratto dalla nuovissima serie di telefilm americani aventi per protagonista Freddy, il personaggio di Wes Craven e dei suoi Nightmare. Il gioco non dovrebbe essere pronto prima di questo autunno.

Dovrebbe essere invece già nei negozi la versione Amiga di INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM; la conversione del Coin-op dall'Atari è stata effettuata dalla Mindscape e da quello che abbiamo visto possiamo anticiparvi che... è molto meglio se aspettate a comprarlo.

Sempre per quanto riguarda Indiana Jones bisogna aggiungere che in casa U.S.Gold e' in programmazione uno spin-off, tratto dal suo ultimo film The Last Crusade, ricco di azione ed avventura (vedi Intervista alla Lucasfilm).

Stiamo aspettando anche la conversione di OUT RUN EUROPA, che da quanto abbiamo potuto vedere dovrebbe farvi dimenticare la delusione di Out Run.

VIRGIN

Visto il successo della conversioni di Silkworm, i rapporti fra la Sales Curve e la Virgin/Mastertronic si sono fatti ancora più amichevoli, il che significa nuove conversioni di altri famosi coin-op. Vediamo quali...

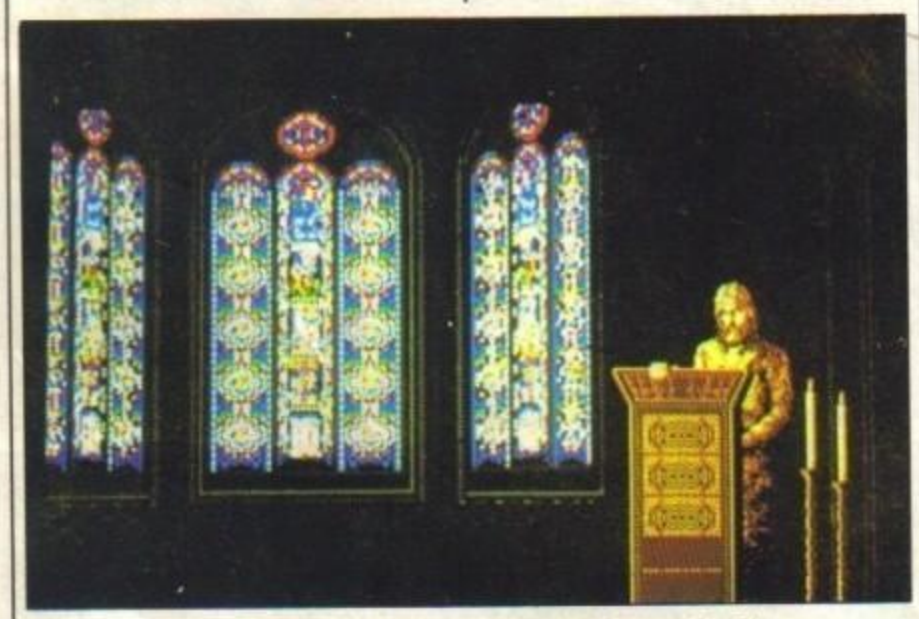
■ GEMINI WING - Anche questo titolo della Tecmo, dopo Silkworm, verrà convertito per la Virgin dagli stessi programmatori che hanno pensato alla trasposizione del primo titolo. Il coin-op è uno shoot'em up dalla grafica superba, formato da sette livelli di fondali organici che spaziano da enormi farfalle mutanti a salmoni giganti — ed altre mostruosità che scoprirete giocando. Naturalmente non mancano le armi aggiuntive da conquistarsi lungo la strada, soltanto che stavolta esse potranno essere 'rubate' dal secondo giocatore o persino dagli alieni. Niente paura, però, perché il secondo giocatore potrà anche giocare al vostro fianco, come in tutti gli shoot'em up che si rispettino... Anche per questo shoot'em up l'appuntamento è su tutti gli schermi Amiga ed ST.

■ THE NINJA WARRIORS/CONTINENTAL CIRCUS - Sul primo titolo sarebbe inutile dare descrizioni: si commenta da solo. Il secondo, per gli smemorati, si riferisce a quel famoso gioco di corsa automobilistica in 3D (il cui nome avrebbe dovuto essere Continental Circuit) di cui parlammo in uno dei primi numeri di TGM come coin-op. Di questo passo le sale giochi perderanno molti clienti, uhmmm...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

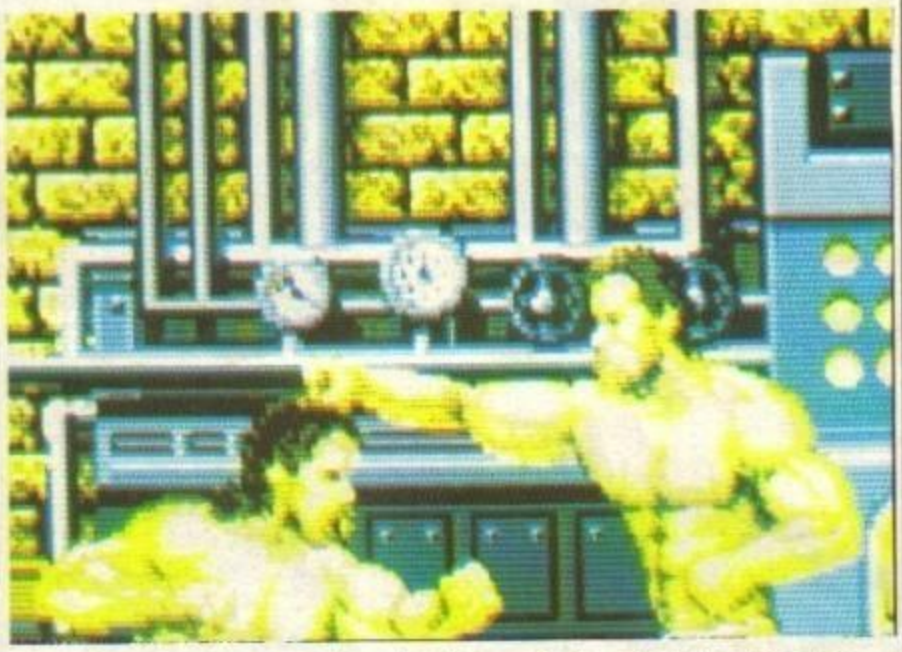
■ SHINOBI - Dopo il successo ottenuto con Silkworm (che al momento di scrivere queste preview state ancora cercando disperatamente — verrà importato, non temete, è che noi di Zzap! siamo sempre un passo avanti rispetto a tutti gli altri, ehm, ehm), ecco una nuova conversione ad opera dei giovanotti della Sales Curve. Si tratta di Shinobi — chi non ne ha mai sentito parlare alzi la mano... e si vada a nascondere... hey, ma dove siete andati a finire? Scherzi a parte, per coloro che non bazzicano spesso nelle sale giochi, diciamo che si tratta di un coin-op di combattimento a base di arti marziali, e tanto per darvi un'idea della sua 'acchiappevolezza' (termine provvisorio per l'ancora intraducibile 'addictiveness' anglosassone), sappiate che la versione per la console Sega ha venduto tutte le cartucce prodotte nel giro di qualche giorno. La storia è praticamente questa: data la vostra 'qualifica' di Master Ninja, e la conseguente potenza delle vostre estremità oltre all'abilità nell'uso di quegli aggeggini letali come shuriken e nunchaku, il governo vi ha assunto come agente speciale. Ma la missione che vi hanno assegnato è forse la più difficile che abbiate mai affrontato: il gruppo terroristico noto come Ring Of Five (dato che sono cinque ninja a dirigerne le fila) ha rapito i figli dei capi mondiali, tenendoli prigionieri ognuno in un posto diverso. Sfidando i terroristi e i loro capi, questi ultimi abili quanto voi nelle arti marziali, dovrete quindi ritrovare e liberare i bambini uno ad uno. Tecnicamente parlando la conversione sembra abbastanza buona se non fosse per una certa carenza di colori rispetto alla versione Arcade. Aspettatevi presto una recensione, quindi, visto che il gioco dovrebbe apparire sotto l'etichetta Virgin Games per Amiga ed ST.



Una sequenza animata dal prossimo incubo a 16-Bit...

PROMEMORIA DELLE PROSSIME USCITE

Nelle liste che seguono abbiamo raccolto, ordinandoli per case di software, tutti i titoli già annunciati nei mesi precedenti ma non ancora apparsi al momento di andare in stampa con questo numero. Alcune case di software sono integrate (ad esempio i titoli della Origin sono nella Microprose, e così quelli della recentemente acquisita Telecomsoft), mentre altre possono essere divise (ad esempio Cinemaware, Mirrorsoft e Imageworks) anche se facenti parte dello stesso gruppo come etichetta. Tutti i titoli sono in ordine alfabetico e così i nomi delle software house, per una facile consultazione. Ancora una volta TGM è informazione, come potete vedere...



Lo stiamo ancora aspettando, il caro Arnie: Red Heat/Danko

ACCOLADE
■ JACK NICKLAUS GOLF - Amiga/IIGS
■ MEAN 18 - PC/Amiga/Appe II-GS/Mac
■ MINI PUTT - ST/PC/Apple II

CINEMAWARE
■ IT CAME FROM THE DESERT - Amiga

ELITE
■ SPACE HARRIER II - ST

GRANDSLAM
■ THUNDERBIRDS - Amiga/ST/PC

IMAGEWORKS
■ BLOODWYCH (ex SANGUIS) - Amiga/ST (Maggio)
■ CRIMETOWN DEPTHS - Amiga/ST/PC
■ PALLADIN - Amiga/ST/PC
■ PHOBIA - Amiga/ST (Giugno)
■ TERRANIUM - Amiga/ST/PC (Luglio)

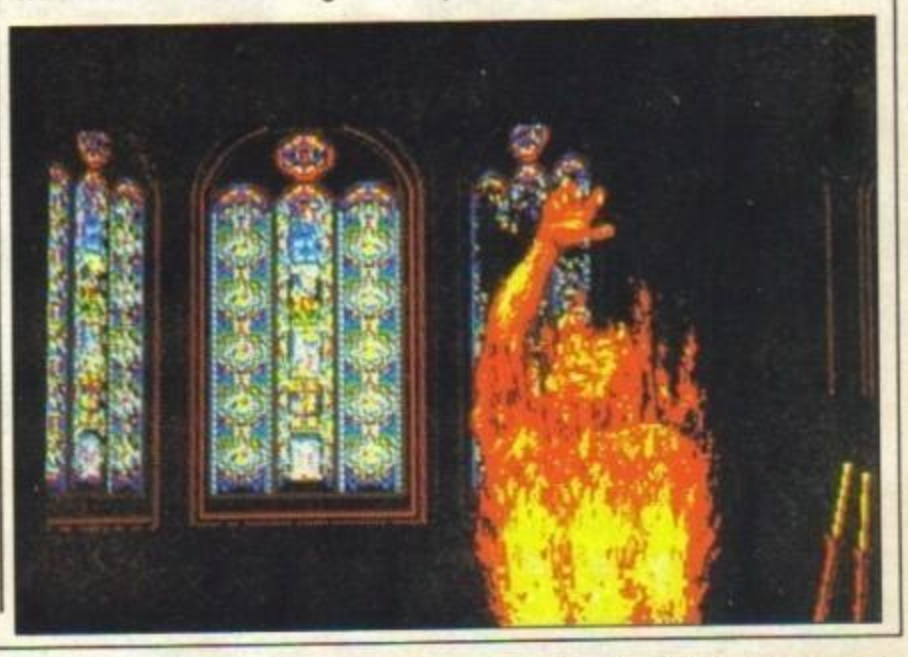
MICROPROSE
■ 3D Pool - 16/32-bit
■ ACTION FIGHTER - Amiga/ST/PC
■ CARRIER COMMAND - PC
■ GUNSHIP - Amiga
■ M1 TANK SIMULATION - PC
■ MICROPROSE SOCCER - Amiga/ST/PC
■ RICK DANGEROUS - Amiga/ST/PC
■ SAVAGE - Amiga/ST/PC (24 Maggio)
■ SENTINEL - PC (Giugno)
■ STARGLIDER II - PC (Luglio)
■ TIMES OF LORE - Amiga
■ ULTIMA V - ST
■ UMS II (NATIONS AT WAR) - Amiga/ST/PC/IIGS/Mac
■ VIRUS - PC (Giugno)
■ VERMINATOR - ST/Amiga (Luglio)
■ WEIRD DREAMS - Amiga(?)ST(Giugno)/PC(Luglio)
■ WHIRLIGIG - PC
■ XENOPHOBE - ?

OCEAN
■ BATMAN - PC
■ COMBAT SCHOOL - PC
■ DRAGON NINJA - Amiga
■ GUERRILLA WAR - Amiga/ST
■ JACKAL - PC
■ OPERATION WOLF - PC
■ RAMBO III - Amiga/PC
■ RED HEAT - Amiga/ST/PC
■ RENEGADE I - Amiga/ST (Maggio)
■ ROBOCOP - PC
■ VICTORY ROAD - PC
■ WEC LE MANS - Amiga/ST/PC

SIERRA ON LINE INC.
■ SILPHEED - PC (Uscito)

VIRGINMASTERTRONIC
■ LITTLE COMPUTER PEOPLE - ST (Uscito)
■ TURBOCHAMPIONS - PC (Uscito)
■ BARBARIAN (Psygnosis) - PC (Uscito)

... ovvero Personal Nightmare *per Amiga. Brrrrr!*



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZZAP!

■ ZZAP ! ESTATE:
Anticipazioni, News, Recensioni,
In un numero tutto speciale da gustare durante
le VACANZE ! ■

Tutte le ultime novità per gli 8 Bit !

A Luglio in tutte le edicole !

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA:

Airball	[L.39.000]	52
Battlehawks 1942	[L.39.000]	54
Battletech	[L.39.000]	71
Beam	[L.39.000]	58
Bio Challenge	[L.39.000]	55
Blood Money	[L.49.000]	40
Cybernoid II	[L.39.000]	56
Dark Side	[n.p.]	41
Forgotten Worlds	[49.000]	32
Gold Rush	[L.39.000]	72
Grand Monster Slam	[L.n.p.]	38
Kick Off	[n.p.]	47
Lords Of The R. Sun	[L.25.000]	36
Mayday Squad	[L.39.000]	57
Millennium 2.2	[L.25.000]	34
Night Dawn	[L.39.000]	59
Police Quest	[L.39.000]	70
Powerdrome	[L.39.000]	39
Run The Gauntlet	[n.p.]	42
Running Man	[L.25.000]	43
Skweek	[L.n.p.]	53
Tom & gerry	[L.39.000]	58
The Kristal	[L.39.000]	68

ATARI ST:

Airborne Ranger	[L.49.000]	53
Battlehawks 1942	[L.39.000]	54
Bio Challenge	[L.39.000]	55
Chicago 30s	[L.29.000]	44
Cybernoid II	[L.39.000]	56
Dark Side	[n.p.]	41
Dragon Ninja	[L.39.000]	45
Forgotten Worlds	[49.000]	32
Gold Rush	[L.39.000]	72
Kick Off	[n.p.]	47
Mayday Squad	[L.39.000]	57
Millennium 2.2	[L.25.000]	34
Populous	[L.29.000]	49
Run The Gauntlet	[n.p.]	42

PC MS DOS:

Abrams Battle Tank	[L.n.p.]	49
Airborne Ranger	[L.49.000]	536
Gold Rush	[L.39.000]	72
Mayday Squad	[L.39.000]	57
Might And Magic	[L.39.000]	74
Outrun	[L.49.000]	44
Simbad And The...	[L.49.000]	46

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

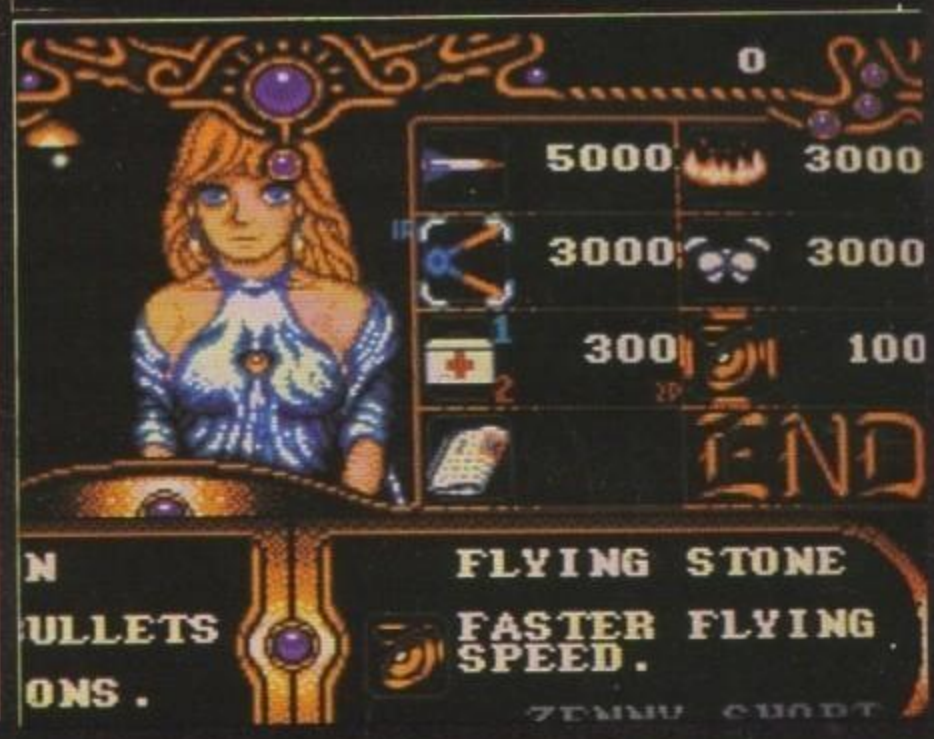
http://www.oldgamesitalia.net/

FORGOTTEN WORLDS

U.S. Gold, per Amiga & Atari ST

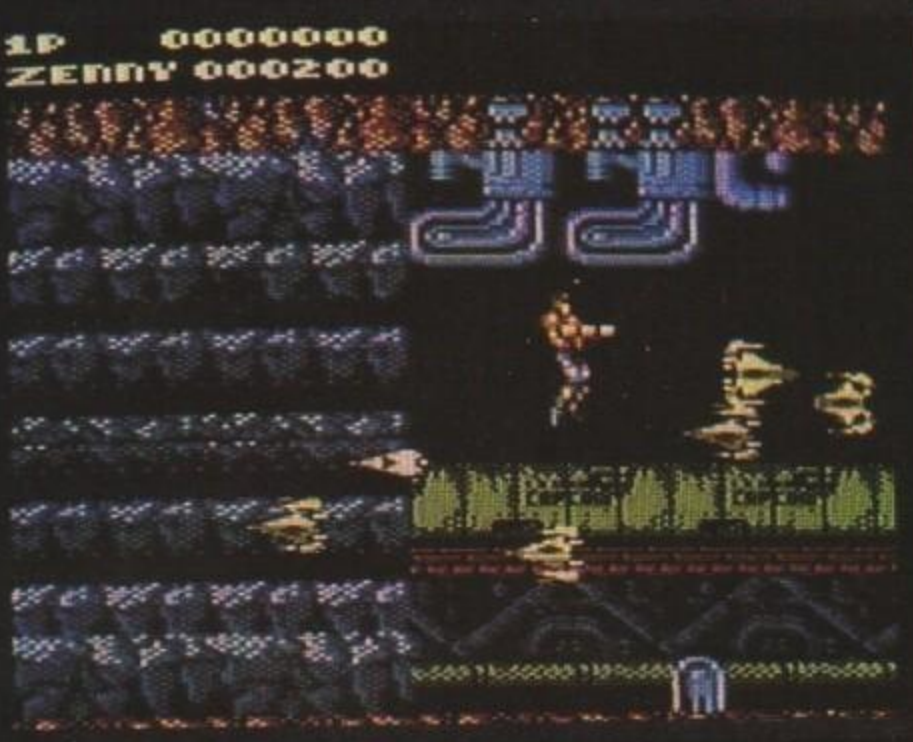
In tutte le versioni, *Forgotten Worlds* è fondamentalmente uno shoot'em-up di altissima qualità (particolarmente eccellente nel modo due giocatori) che rasenta la perfezione per quanto riguarda la grafica. Le versioni a 16-bit sono ovviamente avvantaggiate dalla potenza delle macchine ma anche la più modesta versione C64 (di cui trovate la recensione su **Zzap!** del mese di Giugno, tuttora in edicola) fa bene il suo dovere.

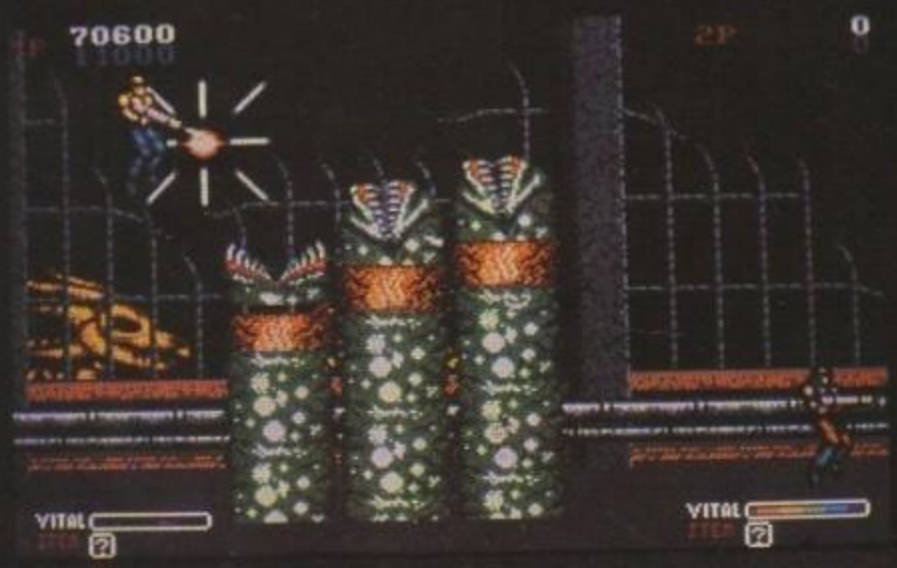
I Forgotten Worlds del titolo sono in pessimo stato, usati da un dio geloso come balocchi da distruggere. Bios, imperatore di tutti i mondi e onnipotente Dio della Distruzione ha creato otto dei minori di malvagità pura, e insieme hanno sfogato le loro ire sulla popolazione indifesa. La carneficina ha ridotto i mondi e la gente che li abitava a poco più che lontani ricordi...
Bios potrà aver spezzato le loro schiene, ma la volontà degli abitanti di quei mondi ormai distrutti rimane estremamente forte. Ora i Forgotten Worlds provano a lottare di nuovo: sfruttando la potenza delle loro menti hanno creato due alleati psichici - super guerrieri destinati a combattere Bios fino alla morte e sconfiggere i suoi guardiani alla loro maniera.
Anche i super guerrieri incontrano qualche difficoltà quando si devono fronteggiare con le guardie del corpo di Bios - il drago dorato, il dio della distruzione e il paramecium, tutti pronti ad una battaglia all'ultimo sangue alla fine di ogni livello.
I due macho-man del futuro si muovono senza sosta attraverso livelli a scrolling orizzontale e verticale, devastando tutto ciò che che trovano sulla loro strada; gli affari sono buoni in questa zona particolarmente violenta della foresta!
L'azione comincia nel livello del paramecium con i guerrieri e i loro jetpack che percorrono la prima di molte città diroccate e devono fronteggiarsi con alieni, missili e cose simili, tutti con l'unico scopo di aiutare il loro adirato capo nell'eliminare gli intrusi.
Gli alieni solo carichi - letteralmente - non solo di armi ma anche di soldi. Quindi ucciderli è cosa buona e giusta sia per la difesa sia per il profitto, ma dovrete prima raccogliere le monete lasciate sul campo di battaglia chiamate Zenny. I soldi raccolti possono essere ben sfruttati perché, nonostante tutta la distruzione, tra le rovine conti-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





nuano ad esserci dei negozi dove poter comprare armi, armature, vite e rifornimenti di energia.
Gli avversari diventano sempre meno socievoli man mano che i due guerrieri penetrano nella difesa nemica. Ragni robotici, denti assassini (!), vermi giganti e mucchi di detriti sono niente in confronto alle centinaia di alieni che svolazzano in giro.
Ma non pensiate che sia tutto qui, alla fine di ogni livello dovrete vedervela con dei terribili avversari - dal paramecium con il suo artiglio rotante al drago dorato e... il suo alito pesante. Solo chi riuscirà a sopravvivere potrà alla fine arrivare a trovarsi faccia a faccia con l'onnipotente Bios, God of Distruction, e tutta la sua fama di morte.
I super guerrieri hanno solamente bisogno di impegno per salvare i mondi dimenticati in una frenetica battaglia per la supremazia.
Se Forgotten Worlds è qualcosa da cercare assolutamente, il resto delle conversioni Capcom promettono di essere dei successi altrettanto assicurati - a seguire Strider e gli altri!

MEGLIO DEL COIN-OP!

I pensieri dei programmatori della Arc Developments quando la U.S. Gold decise di affidare a loro la conversione di Forgotten Worlds sono senza dubbio non riversabili su carta.
Il primo dei giochi Capcom ad usare una nuova generazione di chip grafici, Forgotten Worlds: sicuramente una "brutta bestia" da maneggiare e quelli della Arc potevano avere tutti i loro dubbi sulla possibilità di una conversione (almeno) decorosa.
Quando il coin-op uscì nelle sale, il pubblico che era all'oscuro di tutto, si fece colpire più dalla imponente grafica che dallo schema di gioco piuttosto semplice, molto similmente a quello che è accaduto con Afterburner.
Ma recentemente siamo stati spettatori di miracoli nel campo delle conversioni da coin-op e Forgotten Worlds è il più recente gioco da poter definire "la migliore conversione fino ad ora" - migliore, infatti, dell'originale - e lo rimarrà per un bel po' di tempo a seguire.

AMIGA

Non chiedetevi come hanno fatto a comprimere quasi tutta la grafica, il parlato campionato e le immagini digitalizzate di un terribile coin-op in una macchina con "soli" 512K, giocate e basta! Uno scrolling così fluido può anche passare inosservato quando vi trovate nel bel mezzo dell'azione, con decine e decine di alieni e proiettili sullo schermo, tutti stupendamente dettagliati e con un sacco di colori che rendono Forgotten Worlds un intrattenimento a 16-bit imbattibile.

GLOBALE 96%

ATARI ST

Senza fondamentali differenze nella grafica, con uno scrolling paralliattico che funziona molto bene su una macchina che non ci ha abituati a tecniche del genere. Il parlato campionato e il sonoro sono eseguiti competentemente e c'è poco da ridire su presentazione, atmosfera e accuratezza della conversione. Se pensavate che Led Storm fosse buono, aspettate di vedere Forgotten Worlds...

GLOBALE 94%

ALTRE VERSIONI

Una versione per il PC è attualmente in lavorazione, l'uscita (in Inghilterra) è prevista per Agosto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENNIUM 2.2

Electric Dreams- Amiga e Atari ST

Questo nuovo, originale e innovativo titolo della Electric Dreams è stato acclamato come un classico della storia del software, paragonabile a Elite e Dungeon Master. Le persone che hanno testato questo gioco hanno, apparentemente, giocato per 30 ore o giù di lì senza nemmeno completare questa epica avventura spaziale...

Il gioco comincia nel 2200 (lunghino, il caricamento, eh? NdT), quando un asteroide di venti bilioni di tonnellate si è scontrato con la terra con un impatto ambientale che causerebbe un attacco cardiaco collettivo a Greenpeace- se solo le onde d'urto, gli uragani e le forze dei venti non avessero già ucciso tutte le persone sulla Terra. I soli umani rimasti sono circa un paio di centinaia di persone che vivono sulle colonie Terrestri di Marte e sulla Luna.

Tu sei il comandante della base lunare e il tuo compito è di assicurare la sopravvivenza della razza umana ormai in via di estinzione. Per poter fare questo bisogna innanzitutto ampliare la base lunare, quindi colonizzare altri pianeti e lune con l'ultimo scopo di ristabilire la vita sulla Terra.

Inizialmente il tuo compito sembra estremamente scoraggiante. La base lunare ha solo cento persone in sette cupole comunicanti. La più importante di queste è naturalmente la cupola "Life Support", e cliccando su questa potrete avere un esauriente rapporto sulla popolazione. Ma questo è solo uno schermo di informazione e le decisioni sono prese da qualche altra parte. Ad esempio, la cupola dell'energia inizialmente usa delle batterie, ma se si esauriscono... Fortunatamente c'è un Solagen (Solar Power Generator) Mk I (l'unica cartuccia per C64 a batterie solari NdT), accendetelo e avrete sufficiente energia per attivare il settore Resources che fornirà i minerali. Questi possono essere utilizzati per il settore Production per costruire generatori solari più potenti (fino al Solagen Mk X) o sonde, caccia stellari, laser orbitali e così via. "Construction" ad ogni modo non può iniziare a produrre se prima non sono stati studiati nuovi progetti (fatta eccezione per i vari Mk I, cupole e sonde che sono già stati studiati) dal settore Research. Cliccate su questo e potrete scegliere fra diversi progetti, come scegliere pianeti da colonizzare. Solo un progetto alla volta può essere studiato, e per esaminare i vari pianeti dovete farci prima atterrare una sonda.

Le sonde, come la maggior parte delle altre navicelle, vengono lanciate dall'Hangar dove potrete caricare o scari-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

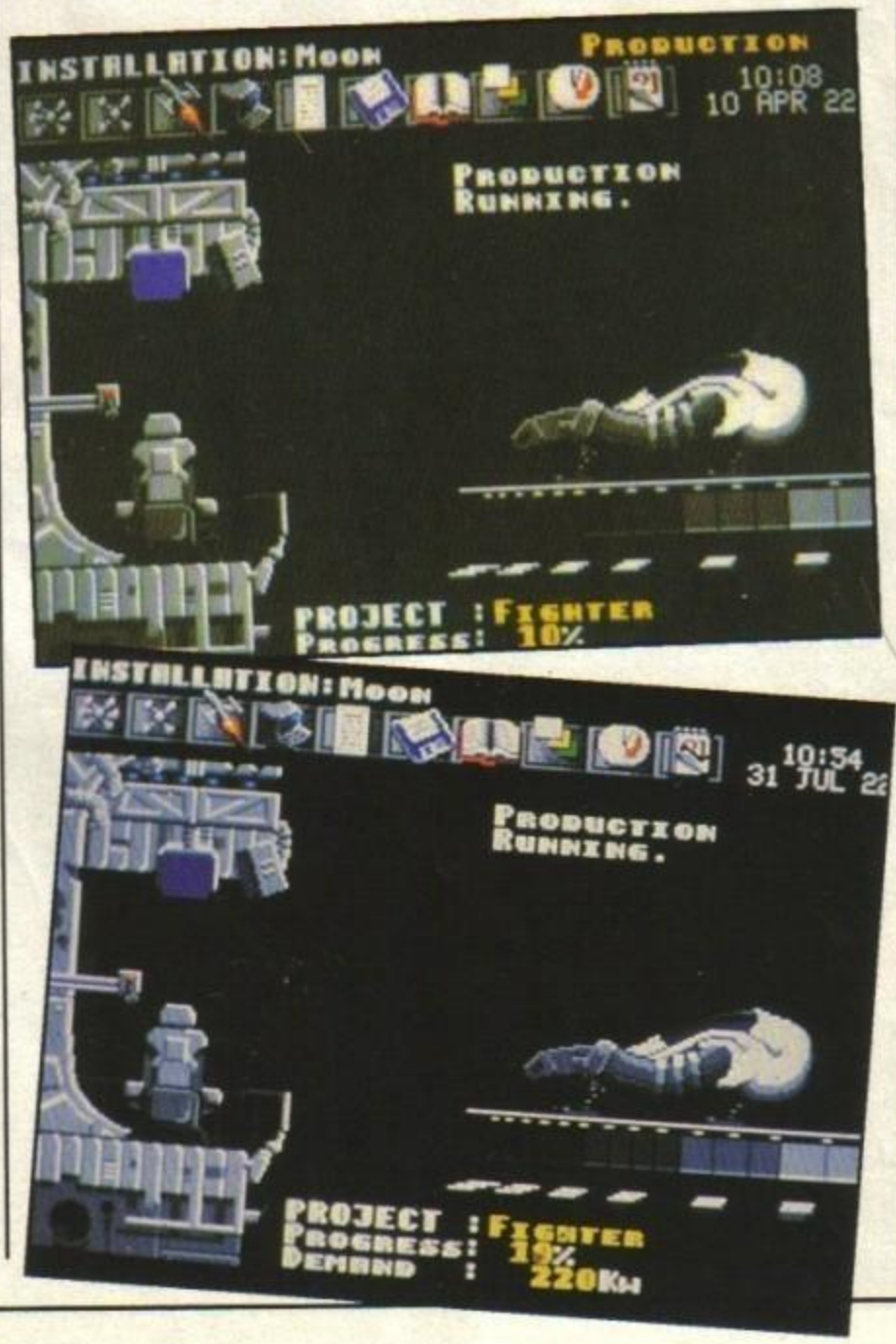
http://www.oldgamesitalia.net/

care le attrezzature, fornire di un equipaggio le sonde o persino scartare le sonde. Una volta che un veicolo viene lanciato in orbita attorno alla luna potrete scegliere se mandarli su i pianeti del sistema solare o su delle lune- e ce ne sono parecchie, quasi tutte moooolto lontane. Un viaggio fino a Plutone richiede un paio di centinaia di giorni - perciò è utile che ci sia oltre alla solita opzione di salvataggio posizione, una simpatica opzione per accelerare lo scorrere dei giorni (si può tenere premuto, e se accade qualcosa sarete informati da una scritta luminosa). Durante la vostra opera di esplorazione inevitabilmente incontrerete un nemico che periodicamente vi lancerà addosso alcuni caccia. La difesa può essere via satelliti laser o caccia. Una volta lanciato il caccia vi ritroverete a bordo di quest'ultimo con una prospettiva in prima persona e grafica a solidi pieni. E` un semplice ma veloce e divertente break durante la solita routine strategica.

Per essere onesti la struttura di gioco è , per quanto complessa possa sembrare, abbastanza semplice e immediata. Il sistema di controllo ad icone è eccellente e presto diventa quasi naturale. I primo vero problema è ottenere i minerali non disponibili sulla luna; la soluzione non è immediatamente apparente ma una volta superato si risolve in una routine di trasporto che presto diventa noiosa.

L'azione è comunque sempre irresistibile poiché, oltre al solito elemento di strategia, c'è un grosso elemento avventura — le centrali energetiche saltano, i coloni mutano e così via. Vivere abbastanza per conoscere la prossima sorpresa è uno dei fattori più emozionanti del gioco. Sfortunatamente questi inconvenienti non variano poi di molto, così una volta completato il gioco (15-20 ore se però non si vuole un buon punteggio) c'è solo un piccolo incentivo a riprenderlo e inoltre è un poco facile. Tuttavia Millennium 2.2 è uno dei giochi più mesmerizzanti che siano mai apparsi, e offre la profondità i una classica adventure di SF senza i problemi dovuti alle parole. Altamente raccomandato.

Qui sotto una foto della versione Amiga ed una di quella ST: praticamente il gioco differisce solo per la musica e gli effetti sonori... non vi sembra?



ATARI ST

Effetti sonori atmosferici, superbi screen statici e un meraviglioso sistema a icone elevano uno dei meglio presentati giochi di strategia esistenti. Giocato a tarda notte conferisce una splendida sensazione di "esserci", e potete perfino spazzare un paio di alieni in una divertente sezione arcade. Un vero gioco a 16-bit.

Globale 87%

Amiga

Virtualmente identica a quella dell'ST, questa versione di Milennium 2.2 incorpora però una splendida musica dei titoli (Adagetto della quinta sinfonia di Gustav Mahler) e degli effetti sonori meno stridenti. Nel complesso, un gioco affascinante che vi farà trascorrere molte ore in compagnia degli ultimi superstiti della razza umana. Peccato per le istruzioni, avrebbero potuto essere un tantino più chiare. Compratevelo, e non ve ne pentirete.

GLOBALE: 89%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

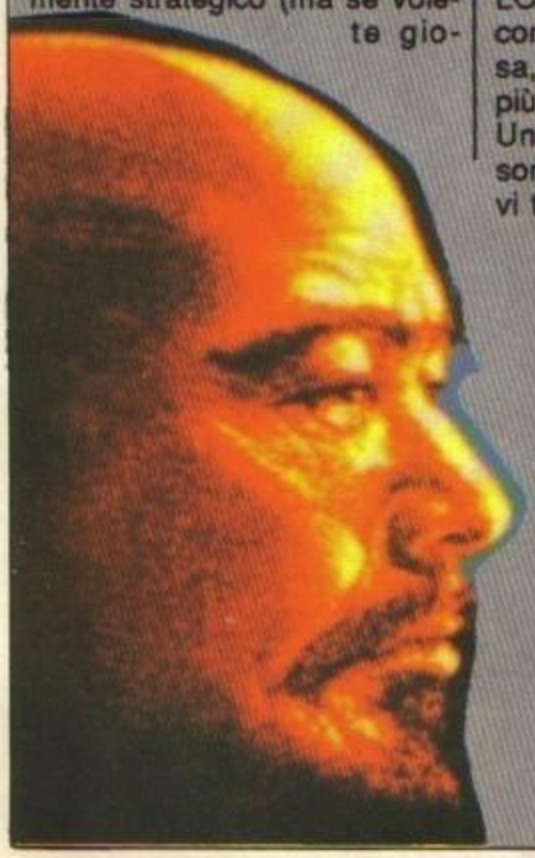
Lords Of The Rising Sun

Cinemaware/Mirrorsoft - Amiga

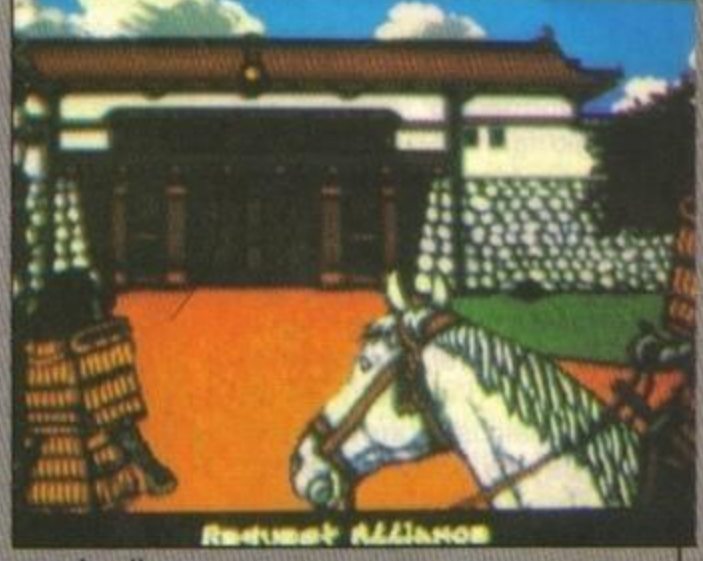
LA VIA DEGLI SHOGUN

Tutto cominciò dal lontano 700, l'VIII secolo. A quel tempo il Giappone, formato da isolani che popolavano quelle terre, erano governati dai Fujiwara, imperatori che per secoli riuscirono a mantenere un certo equilibrio politico. Ma, si sa, la sete di potere brulicava nei cuori delle famiglie ricche e potenti e l'equilibrio così duramente conquistato era destinato a scomparire.
Fu proprio nel dodicesimo secolo, il 1100, che l'impero dei Fujiwara cominciò a crollare, dando vita a sconcertanti e rivoluzionarie lotte tra famiglie feudali nell'esasperato tentativo di vincere e governare il Paese.
Così, nel 1185, la vittoria viene assegnata alla famiglia dei Minamoto che salirono al potere proprio in concomitanza con l'istituzione dello Shogunato, suprema carica civile e militare.
Due furono i fratelli Minamoto che, eliminate le famiglie rivali, cercarono di prevalere l'uno sull'altro: Yoritomo e Yoshitsune. Sta a voi decidere di chi prendere il posto.

Lords Of The Rising Sun è un ricco gioco di strategia che la Cinemaware ha arricchito con grande maestria. All'inizio del gioco dovete selezionare col mouse il fratello Minamoto che desiderate interpretare. Se scegliete Yoshitsune non sarete costretti a giocare le scene arcade, perché in questo caso il gioco sarà esclusivamente strategico (ma se volete giocare comunque alcune scene d'azione lo potrete fare). Questa trovata è geniale. Le parti arcade non sono facilissime (come in tutti i giochi Cinemaware) e scegliere di giocare una partita strategica vi consente di capire molto meglio il meccanismo del gioco, peraltro molto ricco e complesso.



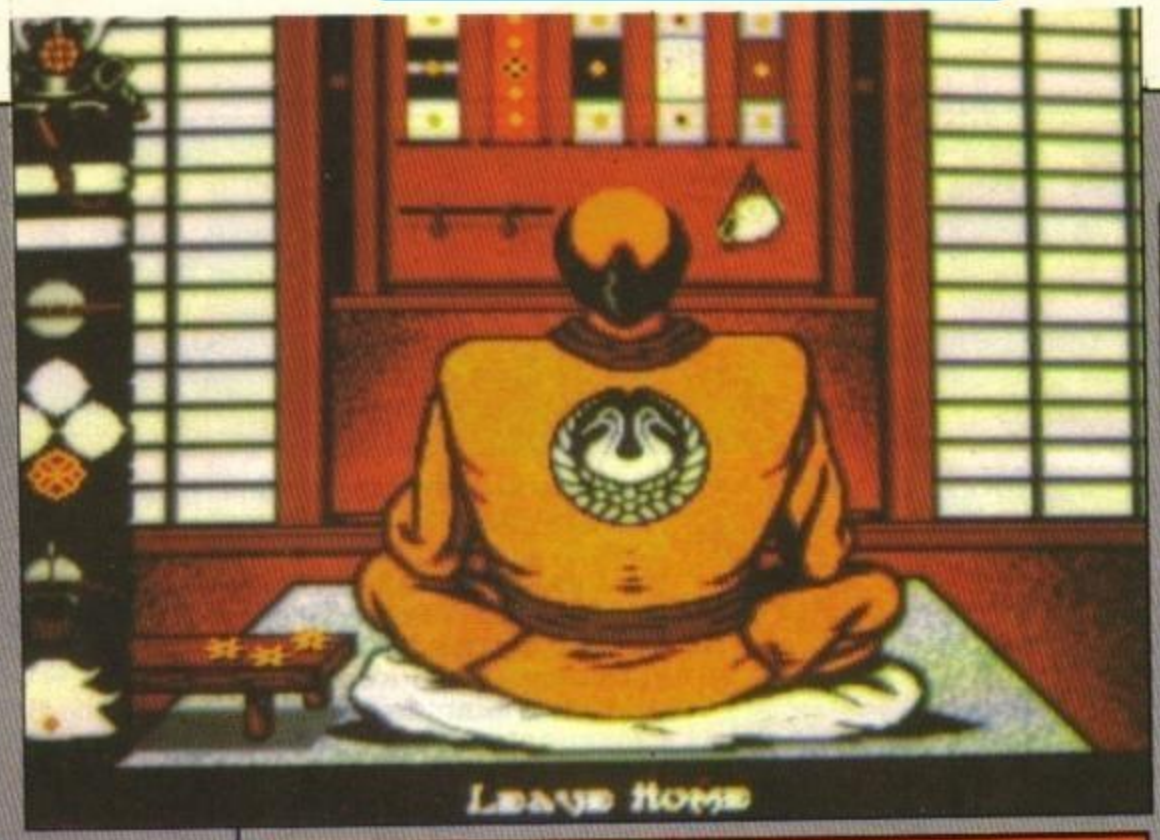
LOTRS viene giocato tutto con il mouse, azione compresa, e questo lo rende ancora più appetibile.
Una volta selezionato il personaggio che impersonerete, vi troverete alle mura del vostro castello. Qui potrete selezionare le azioni da fare: entrare in casa o muovere le truppe.
Lo scopo di LOTRS è quello di catturare tutti e 19 i castelli (eliminando quindi i rivali) e diventare così Shogun. E' chiaro, quindi, che dovrete muovervi a far avanzare le truppe, ma un ingresso nel vostro castello vi sarà comunque utile. Entrati infatti nella vostra stanza, dovrete decidere se inviare dei Ninja a uccidere qualcuno dei vostri rivali. Potete commissionare un massimo di tre assassinii (lo potete sapere guardando il numero di Shrine - le stelle di metallo da lanciare - che avete sul tavolo) e dovrete fare in modo di non far conoscere le vostre intenzioni. Far uccidere un nemico è la via più breve per eliminarlo, ma di sicuro è anche la meno dignitosa. Se qualcuno venisse a scoprire la tresca sarete costretti a ricorrere al Seppuku, cioè al suicidio. Anzi, in qualunque momento del gioco, se vi vedete proprio vinti, è meglio che ve ne torniate a casa a selezionare la spada per il Seppuku, almeno farete una fine dignitosa.
Prese le dovute decisioni sarete in grado di far partire le vostre truppe per la conquista dei castelli. Ne avrete tre a disposizione e in qualunque momento del gioco potrete prendere la guida della truppa che desiderate.



Come in ogni gioco di strategia, dovete incontrare le truppe avversarie per combattere o per stabilire con loro importanti alleanze. Inoltre potrete anche incontrare truppe vostre per equilibrare le forze. Ogni volta che affrontate una battaglia, infatti, alcuni "punti capacità" relativi a quella truppa vanno a modificarsi.
I punti in questione rappresentano la leadership del capitano (più è alta e più sarà facile vincere in battaglia, stabilire alleanze ed evitare che eventuali assassinii vengano scoperti), la capacità di conquistare i castelli, la capacità degli arceri, quella dei fanti, e, infine, la forza della truppa in generale, che dipende anche dal riposo e dagli appro-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



vigionamenti.
In LOTRS potrete decidere anche di ritirarvi durante una battaglia, ma in questo caso perderete leadership. In più dovrete far sostare le truppe nei vostri castelli o nei monasteri (che non possono essere conquistati) perché possano provvedere ai viveri e possano riposare, perdendo però in questo modo tempo prezioso.
Per decidere i movimenti delle truppe avete a disposizione una grande mappa che potrete far scorrere da destra a sinistra "clickcando" sui becchi delle grù poste ai lati dello schermo. Vi basterà selezionare col mouse il generale che volete muovere e trascinare lo stesso verso una delle locazioni più vicine collegate con una strada o con un porto (se la locazione di partenza ha, ovviamente, un porto), e subito comincerete a muovervi nella direzione voluta.
Ogni incontro, battaglia, alleanza, morte o vittoria, vi verrà comunicata con una frase colorata che apparirà sotto la mappa. Ogni colore ha un significato: in bianco gli arrivi a destinazione, in giallo gli incontri, in rosso i conflitti, in arancione le città e i castelli da voi conquistati, in blu le morti, in verde le vostre vittorie e in viola le azioni effettuate dai generali che non sono sotto il vostro controllo.
In LOTRS i colori delle scene cambiano secondo le stagioni, ma, se volete forzare la visione su scene estive, basterà premere la lettera S mentre vi viene mostrata la mappa. La lettera A, invece, accelererà i movimenti delle truppe fino al verificarsi di una situazione, mentre il tasto ESC vi farà accedere a un menu nuovo con il quale potrete mettere in pausa, terminare o salvare una partita già cominciata che verrà ricaricata automaticamente quando farete un nuovo boot del gioco.
Le scene arcade di Lords Of The Rising Sun potranno lasciarvi a bocca aperta. Dalla battaglia contro i nemici, alle prese dei castelli, sarete coinvolti in virtuosismi piuttosto complessi ma molto coinvolgenti. Vi ritroverete anche a dover proteggere il vostro castello dagli attacchi nemici, o a proteggere voi stessi dal tentativo dei Ninja di farvi fuori a colpi di stelle Shrine. Perché, come voi date ordini di uccidere i nemici, così i nemici faranno contro di voi, e dovrete muovere la vostra spada molto, molto bene, se vorrete evitare gli schizzi di sangue per terra e la vostra morte.
Molte delle scene arcade sono viste in soggettiva, come tipico delle produzione Cinemaware, e questo rende il gioco ancora più coinvolgente.
Ma non è ancora finita. Per acquisire leadership e vincere il gioco, dovrete anche recuperare quattro "pezzi" fondamentali per un capo che si rispetti: la stella Shrine di Hachiman che trovate in Kamakura (se scegliete Yoritomo all'inizio del gioco, vi trovate già in possesso di questo dono, poiché Kamakura è casa sua), la pergamena sacra, la spada sacra, e la fanciulla rapita e imprigionata in uno dei castelli dei Taira.
Insomma, Lords Of The Rising Sun è un gioco di strategia che vi impegnerà e coinvolgerà fin dall'inizio. Malgrado le tante opzioni, non è difficile da giocare, anche perché si guida interamente col mouse. Se siete appassionati di giochi strategici, LOTRS fa proprio per voi e riuscirà a coinvolgere anche quelli che con la strategia non hanno un ottimo rapporto.
Sayonara!

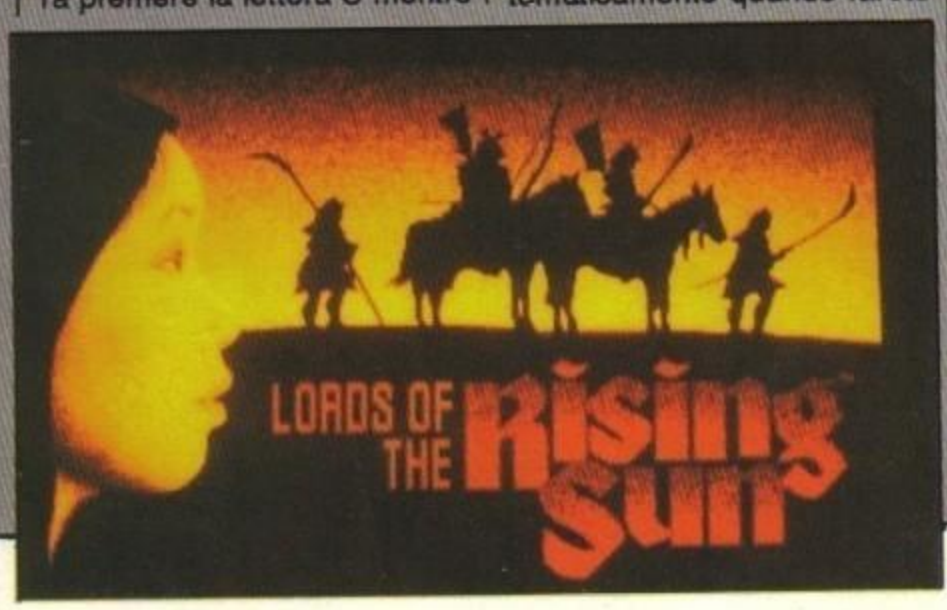
Amiga

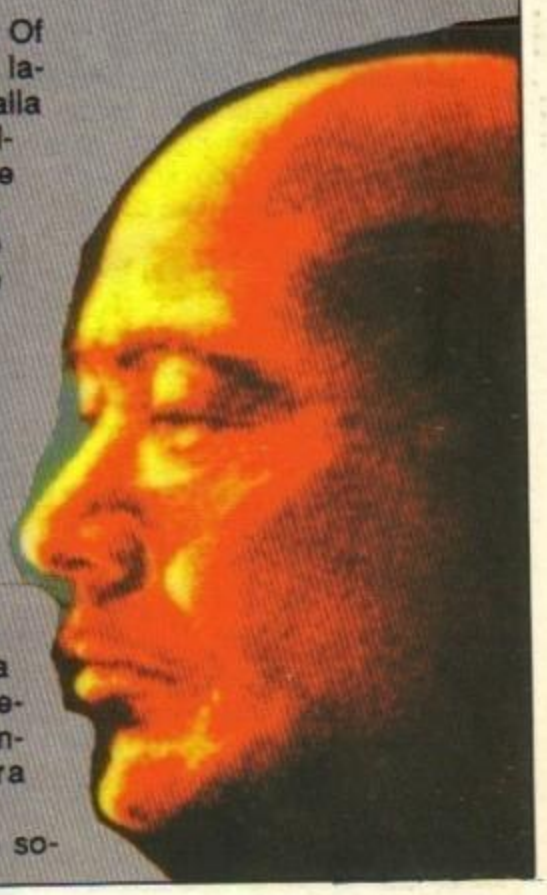
Grafica spettacolare, colori intensi e molto decisi, sonoro carico d'atmosfera. Chi di voi possiede l'Amiga avrà potuto già ammirare le trovate grafiche che la Cinemaware garantisce nei suoi prodotti (Rocket Ranger, per esempio, fa apparire scene diverse a ogni partita, e non si può mai dire di averlo visto tutto), e in questo nuovo film lo spettacolo non manca. Dovrete farvi una copia del disco due (reel two, come vuole la tradizione cinematografica) perché su questo dovrete eventualmente salvare la partita in corso per riprenderla successivamente. La qualità sonora e grafica per l'Amiga è sempre di alta qualità e non saprei proprio che cosa aggiungere. I prodotti Cinemaware sono sempre ben curati e il contenuto di questo è decisamente interessante; inoltre un sistema intelligente di caricamento salva una grande parte del gioco in RAM (se avete oltre 512 K di memoria) evitando così fastidiosi accessi al disco. Un ottimo acquisto per la vostra biblioteca di software, grazie anche alle istruzioni in italiano. Un'ultima raccomandazione: se non riuscite a vincere, evitate il Seppuku, ci dispiacerebbe perdere un lettore!

GLOBALE 90%

ALTRE VERSIONI

Chi lo sa? Se sull'Amiga sarà un successo, presto la Cinemaware si impegnerà a convertire LOTRS per PC e ST. Restiamo in ascetica attesa.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

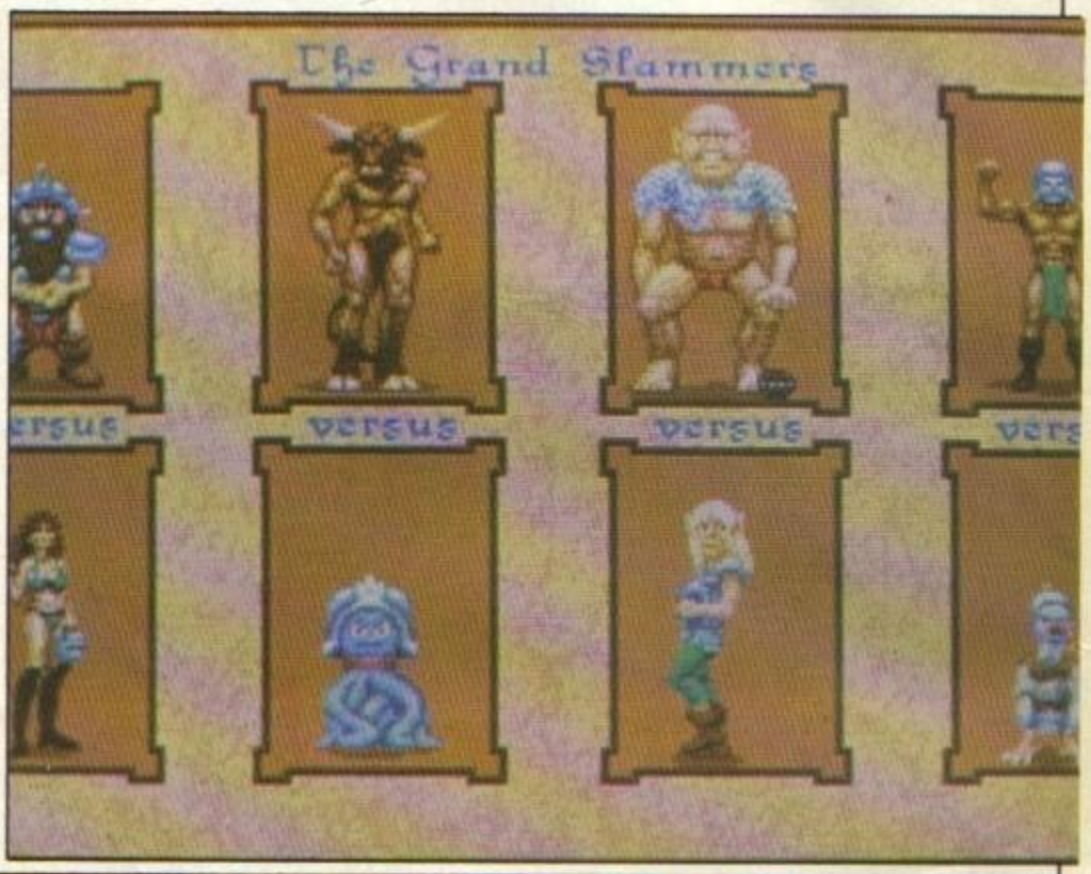
Grand Monster Slam

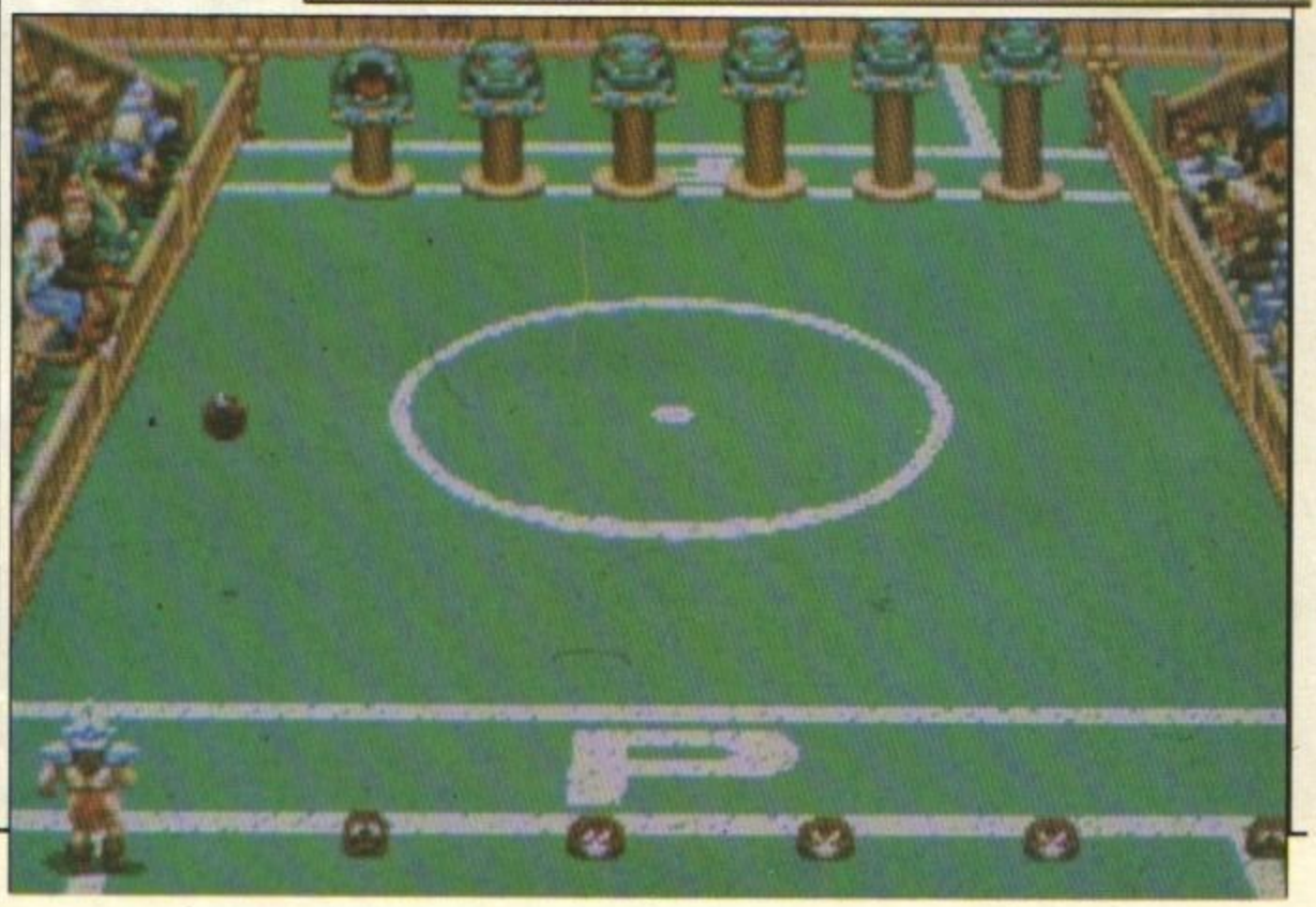
Golden Goblins- Amiga

Provate a pensate a un mondo dove la gente convive con strane creature, un mondo dove il sole sorge ogni mattina da un posto diverso; beh state pensando al mondo di GholD, un pianeta che si trova da qualche parte nell'universo, o da qualche parte nella mente dei Golden Goblins (creatori del gioco).

Il Grand Slam Tournament è una manifestazione sportiva, che si svolge una volta ogni cinque anni su GholD, nella quale una serie di esseri si sfidano all'ultimo sangue in un torneo ad eliminazione diretta.
Il gioco si svolge su un campo erboso agli estremi del quale si piazzano i due giocatori e dodici beloms pronti a sfidarsi.
I beloms sono degli esserini tondeggianti e pelosi senza dei quali il gioco non esisterebbe; infatti lo scopo del gioco è quello di calciare questi poveri pallottolini dalla parte di campo opposta alla nostra, ovvero quella dove si trova il nostro avversario.
Un incontro è vinto da chi resta senza beloms sulla sua linea di fondo.
Per mezzo del joystick muoviamo a destra e a sinistra il nostro giocatore e premendo il tasto di fuoco davanti a un beloms, calciamo quest'ultimo nella parte di campo del nostro avversario.
Nel momento in cui calciamo un beloms, possiamo decidere la direzione e la potenza del tiro semplicemente tenendo schiacciato il pulsante di fuoco e muovendo il joystick nella direzione da noi desiderata.
Sempre con l'aiuto del joystick possiamo anche fare dei gestacci al nostro avversario in modo da innervosirlo, ma mentre eseguiamo questa mossa non possiamo muoverci.
Muoversi è fondamentale non soltanto per raggiungere il belom che dobbiamo calciare, ma è fondamentale perché l'unico modo per vincere un incontro è quello di cercare di colpire con i beloms il nostro avversario, in modo che quest'ultimo, rimanendo tramortito per alcuni secondi ci permetterà di liberarci di un po' di beloms.

Come tutti i giochi, anche il Grand Slam, ha le sue regole; infatti se calciamo un belom in mezzo agli spettatori (tutta bella gente!!!) vedremo scendere un paperotto dal cielo per penalizzarci.
Questo papero si piazzerà sulla linea di fondo del giocatore che non ha commesso il fallo (che terminologia calcistica!) e dovrà essere calciato dalla parte di campo del giocatore da penalizzare; se quest'ultimo riuscirà a parare (ci risiamo con il calcio!) il papero non verrà penalizzato, altrimenti riceverà tre beloms in omaggio.
Ogni avversario che incontrate ha delle caratteristiche diverse da gli altri; potrete incontrare avversari stupidi ma potenti, lenti ma dal tiro preciso e così via.
Tra un incontro e l'altro dovrete affrontare uno schermo bonus dove i beloms avranno la rivincita su tutti i calci subiti durante l'incontro.
In questo schermo bonus avrete il compito di respingere l'attacco di una serie di beloms e se vi riuscirete non vi verranno tolti i punti guadagnati durante l'incontro.
Una volta vinta la finale avrete la possibilità di passare alla categoria superiore, ma per farlo dovrete superare un particolare schermo di qualificazione.
Lo scopo di questo schermo è quello di calciare un certo numero di beloms nella bocca di una serie di Faultons, e se ne avrete nutriti abbastanza potrete passare alla categoria successiva.
Se riuscirete a raggiungere la





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

categoria superiore incontrerete degli ostacoli come muri nel campo di gioco; mentre se perdete un incontro finirà la partita e sarete costretti a fare i giullari.

AMIGA

La prima volta che giocai a GRAND MONSTER SLAM non pensavo ad altro che calciare i beloms dalla parte opposta del campo, e notando che sarei stato in grado di continuare all'infinito considerai il gioco una schifezza; infatti, in esso vedevo un tipico esempio di gioco con favolosa grafica, ottimo sonoro, un pizzico di umorismo e orrendo schema di gioco. Dopo qualche partita cominciai a impegnarmi maggiormente cercando di battere il mio avversario, e fu allora che scoprii il divertimento che nascondeva dietro a quel pallido gioco. La delusione maggiore l'ho avuta comunque dal fatto che io mi aspettavo un gioco multi-evento o una sorta di olimpiadi barbare al posto di un ennesimo sport futuristico, ma in fin dei conti non sono per niente deluso. Con questo non voglio dirvi che vi piacerà sicuramente, ma voglio soltanto farvi notare che se avete la possibilità di provarlo prima dell'acquisto potreste trovare un gioco simpaticissimo e una sfida nel vero senso della parola. Prima di concludere vorrei aprire una parentesi dedicata a Chris Huelsbeck, ovvero colui che si è dedicato alla musica del gioco; questa è la sue terza colonna sonora che sento (le altre due erano quella R-TYPE e quella fantastica di HOLLYWOOD POKER PRO) e devo dire che il ragazzo — scrivo ragazzo ma non ho idea di quanti anni abbia — ha classe, ed è capace di inserire nelle sue musiche un suono pulito e degli splendidi effetti di eco che mettono in mostra le capacità stereo dell'Amiga.Non vedo l'ora di ascoltare la musica di CIRCUS ATTRACTIONS.

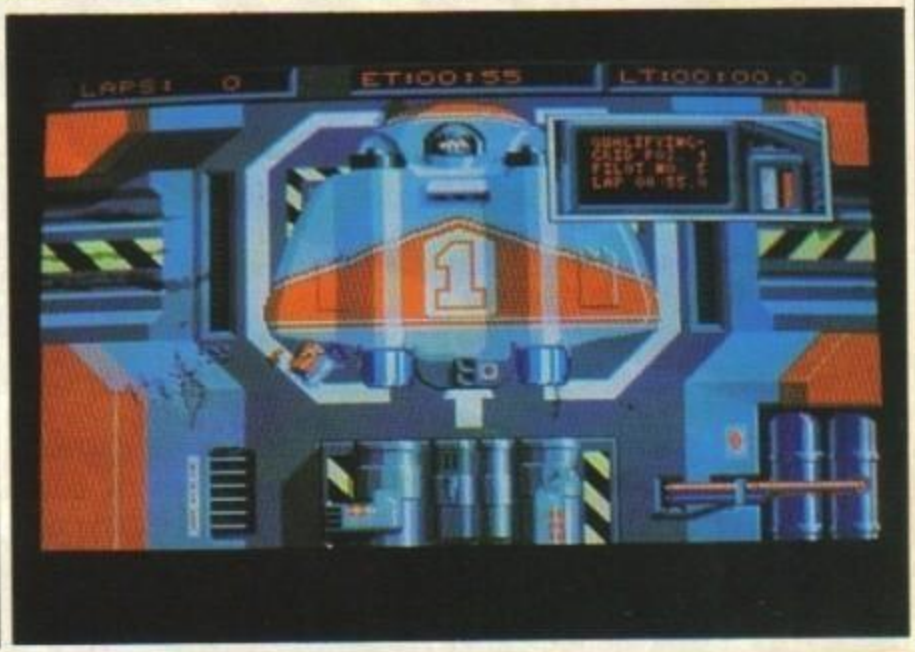
GLOBALE 69%

Powerdrome

Electronic Arts - per Amiga

Come le gare di moto seguono il passo del progresso, la necessità di aumentare la velocità cresce. Si sa che la folla è attratta dalle forti emozioni. L'avvenimento più importante arriva dalle tecnologie spaziali, certamente molto sofisticate. I progettisti hanno usato queste nuove tecnologie per far scivolare i nuovi mezzi di trasporto sopra cuscinetti d'aria eliminando così il problema dell'attrito delle ruote. Con il passare degli anni, questi mezzi sono diventati ancora più sofisticati, con particolari accorgimenti per potere eliminare i propri avversari durante i tornei di Powerdrome, la gara di velocità più famosa e spericolata del secolo. Ed è senza esitazione che decidete di diventare uno dei concorrenti di Powerdrome, rappresentante della Typhoon Company, nelle file dei loro migliori piloti. Correndo, potete prendere posto in uno dei cinque mondi, ognuno dei quali dotato delle sue particolari scenografie e le sue particolari condizioni di gara. Questo costringerà la vostra squadra a prendere accorgimenti riguardanti le varie strategie. Per esempio scegliendo le corrette ali, i giusti filtri per i motori ecc.

Il percorso è situato su una pista metallica con sgradevoli trappole sul percorso, come tunnel tenebrosi e ostacoli di vario genere. Tutti questi elementi di pericolo sono stati inseriti per danneggiare il vostro mezzo, rovinandovi le ali o la macchina in genere. Sarete capaci di evitare tutti questi pericoli di Powerdrome per vincere il Cyberneufe Trophy o dovrete rassegnarvi ad aspettare la prossima competizione? Beh, in ogni caso non potrete veramente fare niente senza una copia di Powerdrome.



AMIGA

Era sicuramente tempo per la versione Amiga. Adesso che è arrivata, sembra che tutti i punti deboli della versione dell'ST siano stati eliminati. La prima dimostrazione di Powerdrome sull'Atari ST era affascinante, con grandiosi effetti tridimensionali e rapidi voli ed io non riuscivo ad aspettare che uscisse la versione finita. Cosa mi ha fatto pensare che fosse affascinante? Buona grafica, presentazione brillante e un'incredibile sensazione di movimento. Ma l'interessante presentazione non è tutto — ci sono un sacco di tocchi maestri, come le luci che scintillano nelle gallerie, l'illuminazione soffusa quando si passa sotto un ponte... Sfortunatamente i controlli erano veramente duri da utilizzare, così avevo impiegato un po' di tempo prima di impratichirmi. La versione Amiga ha risolto il problema fornendo un sistema per mezzo del quale potete fissare il vostro controllo definendolo secondo le vostre esigenze, e rendendolo così molto più divertente. Bene, avrete comunque bisogno di un paio di partenze, prima di diventare pratici del percorso! Non vi aspetterete mica di entrare in una macchina del genere e di guidare brillantemente, no? Tutto quello che vi possiamo dire è di comprarvi una copia di Powerdrome appena possibile e di partire per una vera gara automobilistica!

GLOBALE: 93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Blood Money

Psygnosis - per Amiga

Un megabyte di fotogrammi di animazione non si dimentica facilmente. Blood Money è un gioco che brilla per possedere l'ultima e più recente tra le superlative presentazioni della Psygnosis. La sequenza di apertura mostra degli asteroidi rotanti con grafica di qualità arcade e musica eccellente che include campionamenti da Loadsamoney (un pezzo di house-music). Solitamente un gioco non può esistere dopo una tale presentazione... ma Blood Money può! Lo scenario presenta un'offerta esclusiva della Alien Safari, l'idea più pazza che i vacanzieri del futuro potessero mai avere: un fine settimana per un tour shoot'em up(esco) su quattro pianeti alieni dove la durata di una vita media è all'incirca di un paio di secondi.

Voi siete il tipico figlio sottomesso chiamato Spondulix, un Venusiano studente di Tanatopia 32 e il vostro unico obbiettivo è di sperperare i soldi dei vostri genitori nel suddetto Safari.

200 crediti vi permettono di scegliere tra due dei quattro pianeti da visitare. Il primo pianeta è esplorato con l'elicottero, è principalmente meccanico con torrette a mitragliatrice, walker, lancia-missili e così via. Il secondo pianeta è completamente differente, richiede un sottomarino per spianarsi la strada tra meduse, granchi e sottomarini nemici. Completate questi livelli con soldi a sufficienza e potrete andare sul terzo pianeta — un pianeta ghiacciato su cui potrete sfrecciare con i vostri jetpack — o il quarto, un pianeta del tipo sangue-e-budella (!) con voi stipati in una astronave spaziale.

Gli stili grafici dei livelli sono completamente differenti, e totalmente impressionanti. All'inizio gli scenari scrollano orizzontalmente, ma occasionalmente cambiano al verticale — il che può esser alquanto pericoloso se vi trovate nei pressi del soffitto in quel preciso istante...

Dislocati nei vari mondi, ci sono dei magazzini pieni di equipaggiamenti e armi, entratevi e potrete scegliere tra diversi extra. Tutti costano soldi ovviamente, che si guadagnano sparando agli alieni e raccogliendo le monete che lasciano cadere. Le riserve di munizioni sono scarse, quindi se due giocatori giocano contemporaneamente si ritroveranno a battersi per accaparrarsi l'ultima bomba a neuroni dello stock.

Gli extra includono missili verso l'alto e il basso, retro-missili, missili a lungo raggio, bombe, velocità aggiuntiva, energia, e vite extra. Non c'è bisogno di dire che tutti questi equipaggiamenti sono assolutamente necessari, poiché questo è un blast'em up molto duro.

Il precedente gioco di David Jones fu il poco originale, ma altamente giocabile shoot'em up Menace. Blood Money è più difficile, migliore esteticamente, più innovativo e persino più giocabile. Giocandolo da soli è grande, in due è incredibilmente divertente con i giocatori che si contendono le monete ed extra o, più sensibilmente, provvedendo l'un l'altro a "coprirsi le spalle" dal fuoco nemico. L'unico punto debole è il prezzo, decisamente troppo alto per uno shoot'em-up, anche se è probabilmente il migliore che c'è sulla piazza.

AMIGA

La programmazione di David Jones ha prodotto tempo e potenza per molti nemici completamente animati, e Tony Smith ha sfruttato tutto ciò realizzando ottimi alieni e fondali perfetti. Sebbene lo schema di gioco non sia innovativo, cercare di arrivare sempre più lì là per vedere un po' più della grafica vi terrà inchiodati a questo gioco molte notti senza rendervene conto. Il sonoro è eccellente, c'è una colonna sonora di introduzione di altissima qualità, e una buona musica durante il gioco. Lo scrolling extra-fluido e il modo apparentemente senza sforzo con cui tutto si muove, anche nel modo due giocatori, è una delizia.

GLOBALE: 95%

ALTRE VERSIONI

Il lavoro è attualmente in progresso sulla versione ST, ma la Psygnosis afferma che, aver sfruttato al massimo le capacità dell'Amiga piuttosto che fare un gioco adattabile ad entrambe le macchine, rende poco probabile una versione per il pupillo della Atari uguale (o almeno simile) a quella per il gioiello di casa Commodore. Quindi ci potrebbero essere delle sostanziali differenze tra le due versioni — chi vivrà saprà!

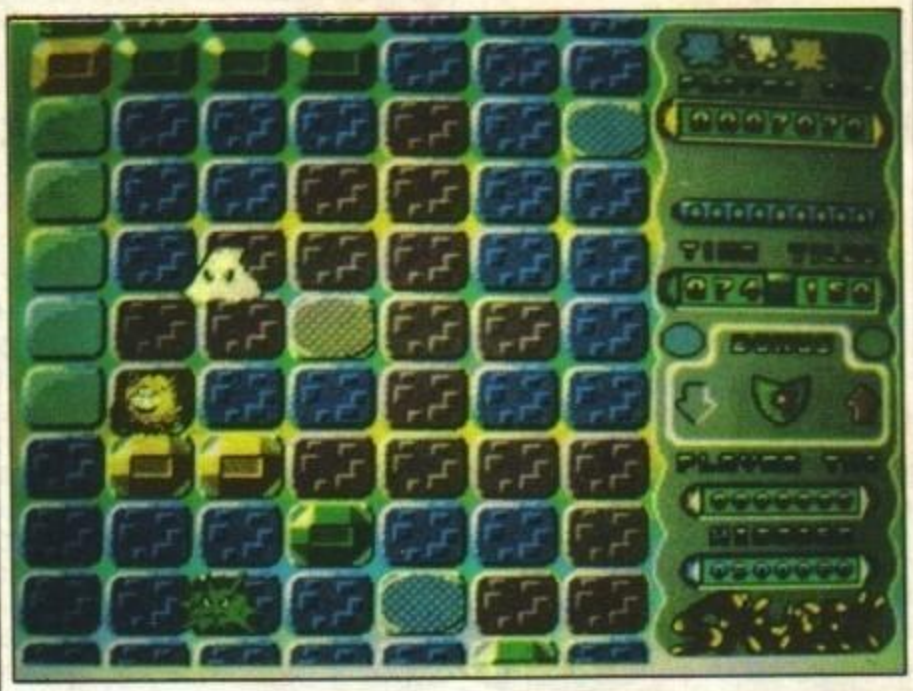
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

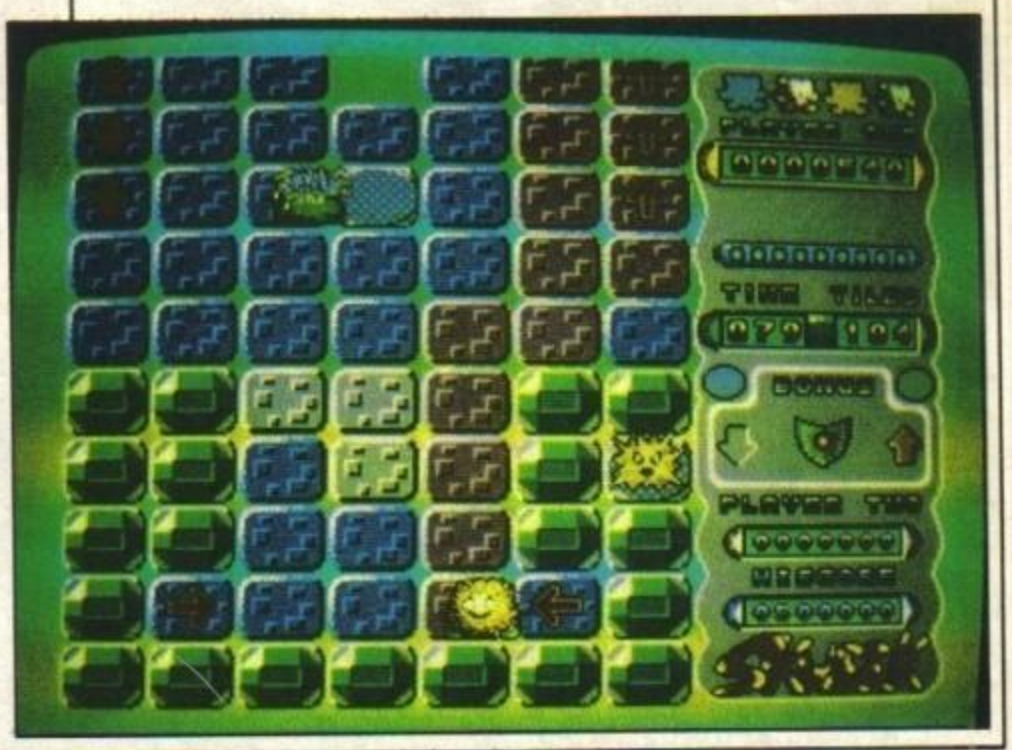
http://www.oldgamesitalia.net/

Skweek

Loriciels - Amiga

Skweek è il nuovo gioco della software House francese Loriciels, che aveva lo scorso anno pubblicato uno pseudo clone di Space Harrier, tal Space Racer, che con un anno quasi di anticipo, mi aveva fatto perdere qualche ora di fronte al monitor.
La casa francese aveva già da allora mostrato discrete qualità per ciò che riguarda la grafica del gioco, anche se bisogna ammettere che Space Racer era un po' ripetitivo.
Questo Skweek, a prima vista può sembrare un giochino abbastanza semplice ed infantile, vista la sua grafica coloratissima ed ammiccante ed il suo schema di gioco estremamente lineare, ma vi assicuro che non è assolutamente così.
Ma andiamo con ordine, visto che non vi ho ancora descritto il gioco.
Nei panni dei un buffo personaggio peloso che sta a metà tra un piccolo yeti e una palla rotolante dalle corte zampe, abbiamo il compito di andare su e giù per uno schermo a scorrimento verticale, facendo cambiare di colore, col nostro passaggio, le mattonelle che compongono lo schermo stesso, difendendoci dagli assalti di nostri quasi-simili che vogliono evidentemente la nostra pelle, da vari tipi di trappole, dai fantasmi invulnerabili e da altre amenità del genere.
Lo schema di gioco, come potete ben capire, è di una chiarezza che rasenta la banalità, ma, come capita spesso, sono proprio i giochi banali che ci appassionano di più, visto che vogliamo sempre vedere lo schema di gioco successivo, il quale è sempre più difficile da superare del precedente.
In definitiva, Skweek è un game semplice apparentemente ma estremamente appassionante, che incita a continuare, per vedere di cosa è capace il nostro simpatico protagonista.





Globale Amiga 83%

Select P.zza Cambara '9 MILANO
Tel. 4043827 (M.P Cambara)

Atari 520 STFM
Amiga 500
Atari PC
Compatibili
Stampanti Star
Stampanti Epson
Monitor Philips
Drive Atari
Drive Amiga
Modem
Cavi di connessione
Interfaccia per C.64
Memorie per 64 e ZX
ULA per ZX Spectrum

Software
Arrivi settimanali
per
Atari & Amiga
Giochi Data base
Word processor
Giochi per Atari XE 2600
Giochi per Atari XE XL

Servizio riparazioni C.64 Atari Amiga P.C Monitor Spectrum

http://www.oldgamesitalia.net/

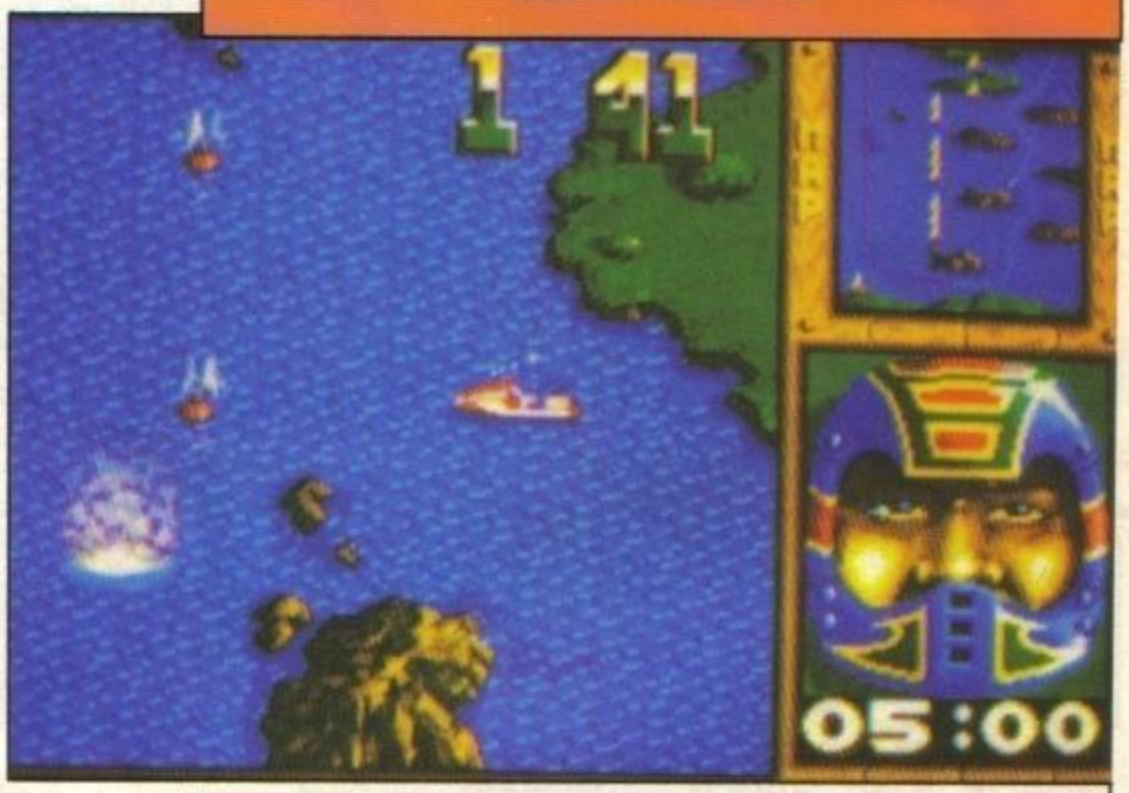
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Run The Gauntlet

Ocean - per Amiga e Atari ST

La gara si svolge tra quattro differenti nazioni (USA, Olanda, Inghilterra e Australia) che si sfidano in una massacrante serie di prove per veri uomini (non per niente lo slogan della trasmissione è "tirar fuori l'uomo che si nasconde in ogni ragazzo").
Vi sono nove prove differenti divise in tre turni di tre prove l'uno e se vi classificate all'ultimo posto in uno qualunque dei tre turni siete automaticamente eliminati.
In quattro delle nove prove siete alla guida di un mezzo terrestre che gareggia contro i mezzi delle altre nazioni su di un percorso ricco di cunette e trabocchetti; in altre quattro siete alla guida di un mezzo marino su un percorso delimitato da scogli e pieno di trabocchetti mentre nell'ultima (in ordine di descrizione, dato che durante il gioco potrebbe capitarvi per prima) prova siete a piedi e dovete correre evitando pozzanghere, saltando ostacoli, scalando muri o passando su tronchi sospesi sopra dei fiumi o delle buche.
Le prove in mare sono viste dall'alto e ci vedono impegnati a fare tre giri di una mappa che è rappresentata nella parte in alto a destra dello schermo.
In queste fasi il controllo del joystick è in stile Asteroids, ovvero se lo muoviamo a destra o sinistra vedremo il nostro mezzo ruotare mentre se lo spostiamo verso l'alto vedremo il nostro mezzo accelerare.
Sul percorso dovremo evitare scogli, pontili e delle esplosioni che appaiono casualmente nello schermo; se veniamo a contatto di uno di questi pericoli il nostro mezzo perde velocità e va in testa coda.
Nelle fasi in auto lo schema di gioco e il sistema di controllo è simile a quello delle corse acquatiche, con la sola differenza che sul percorso vi sono delle cunette e che le esplosioni fanno sobbalzare il vostro veicolo.
La fase a piedi è la più difficile e la più complessa; infatti la corsa si svolge su diversi fondali che possono essere: terra, acqua, reti e tronchi.
Se vi trovate sulla terra dovete smanettare a destra e sinistra con il pulsante di fuoco premuto per correre e senza il pulsante premuto per spostarvi a destra e sinistra; premendo il pulsante e spostando il joystick verso l'alto effettuerete un salto (utile per evitare gli ostacoli).
Se vi trovate in acqua dovete muovere il joystick come quando siete sulla terra ferma, solo che invece di smanettare dovete eseguire dei movimenti completi e non potete saltare.
Quando siete sulla rete dovete ruotare il joystick per scalare, mentre se siete su un tronco dovete correre se non volete essere buttati in acqua.
Se in una delle prove arrivate con più di cinque secondi di scarto dal penultimo vi vengono sommati cinque minuti di penalizzazione.
Nello schermo sono rappresentati: il vostro tempo attuale, nella parte alta - La mappa del percorso o l'indicatore di potenza (a seconda se siete nella gara con i mezzi o a piedi) nell'angolo in alto a destra - la vostra faccia (beh, non proprio la vostra) (dimenticavo, neanche la mia!!) nell'angolo in basso a destra.
Buon massacro!



Amiga

Da alcuni particolari come la grafica o la scia dei motoscafi sull'acqua si può notare come il programma sia fatto bene; tenendo anche conto che lo scrolling è molto fluido e che le macchine si lasciano guidare molto bene. Uno dei principali difetti di Run the Gauntlet è la monotonia; infatti, potranno anche cambiare i motoscafi in gommoni o le Buggy in Meteors ma il gioco è sempre lo stesso, e l'unica fase che differisce dalle altre è molto frustrante e difficile (senza tener conto dei nervi che vi dà vedere il vostro povero joystick distrutto). Il secondo grossissimo difetto è dovuto al fatto che il computer imbroglia!! (che gli tagliassero i fili dell'alimentazione) Tutte le volte che vi scontrate con un mezzo guidato dal computer ne esce vincente sempre quest'ultimo, per non tener poi conto che le esplosioni non appaiono mai dove passa lui e che non gli vengono sommati i cinque minuti di penalizzazione se arriva con un certo margine di ritardo. Sarà forse colpa del fatto che uno show televisivo come Run the Gauntlet non poteva offrire niente di meglio o sarà colpa degli ideatori del gioco alla Ocean che non sono riusciti a dare a quest'ultimo una giocabilità adeguata, ma come potevano penare che un gioco del genere potesse divertire dei poveri giocatori. Forse Run the Gauntlet riuscirà ad avere successo in Inghilterra grazie alla licenza o anche in Italia grazie a qualche povero ragazzo che acquista i programmi senza seguire i consigli di TGM (beh, se non legge TGM è proprio un poveraccio) ma se non volete sprecare i vostri risparmi non comprate Run the Gauntlet.

GLOBALE 51%

ST

Di tutto il gioco la cosa più bella è sicuramente la presentazione tutta digitalizzata (sia audio che video) ma questo non basta per far bello un game per il nostro 16-bit. Per il resto niente di eccezionale. I vari tipi di competizioni sono più o meno tutte uguali: credo proprio che gli algoritmi utilizzati siano gli stessi, sia che si stia andando in motoscafo che su quelle strane dune buggy. Inoltre le collisioni degli sprite sono mal curate (il gioco tratta ingiustamente noi e i nostri due avversari: quando ci sono scontri, sorpassi al pelo e quando scoppiano quelle assurde e perfettamente inutili bombe, gli unici che ci rimettono siamo noi) e l'interattività si può considerare appena soddisfacente. Carina la grafica degli sprite ma per il resto... beh, l'avete capito vero? Onestamente, vi consigli di spendere i vostri soldi per qualcos'altro.

GLOBALE PC: 55%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Running Man

Grandslam - per Amiga, ST

MAN abbastanza frustrante. Certo che nel film Swarzie vince (che domande!) — ma questo è un gioco, e voi non siete Swarzie...

Anno 2019, lo Stato Americano è diventato totalitario. Nessuna libertà, unico svago la TV (ragazzi che futuro !). E in prima serata questa sera, THE RUNNING MAN, lo show televisivo più popolare del momento, e come in ogni show formato famiglia che si rispetti, anche in questo ci sono i...'concorrenti!'.Il premio?! Una lavastoviglie? Una vasca con idromassaggio? no, la sopravvivenza! I concorrenti chi sono, chiederete allora voi, postini? Lavandaie? sbagliato (è meglio che voi non ci andiate mai ad un quiz) i concorrenti sono uomini condannati giustamente, o ingiustamente come nel vostro caso da una giustizia corrotta. E Ben Richards (alias Arnold Schwarzenegger nel film, voi nel gioco) ex poliziotto dichiarato ingiustamente colpevole e soprannominato 'il macellaio di Backerfield', stasera dovrà dimostrare la sua innocenza e la corruzione della ICS Network, facendo ciò che nessuno è mai riuscito a fare, sopravvivere ai quattro campioni dello show. Artefice di tutto ciò è un certo Damon Killian, conduttore e ideatore dello show (speriamo che questo tizio non approdi mai in Italia, ne abbiamo già abbastanza di show televisivi insulsi e presentatori...) verso cui vi voltate prima di essere lanciato nella Zona Gioco, e con aria non proprio da catechista gli dite (lo potete sentire sulla versione Amiga) "I'll be back" (tornerò, per i non londinesi!). Trama gustosa non trovate?! Peccato che questa sia solo la presentazione, il gioco vero e proprio è un banale shoot'em up a scrolling orizzontale su cinque livelli, in cui dovete battervi, a suon di 'pappine sui denti' e calci, con con le quattro star dello show — Subzero, Buzzsaw, Dynamo e Fireball — più le guardie dello studio. I cinque livelli di gioco, la pista di ghiaccio, i sobborghi, le luci della città, il complesso e lo studio televisivo sono inoltre disseminati di enormi cani che, correndo avanti e indietro, fanno venire solo voglia di essere presi a calci, e vi conviene farlo se non volete perdere energia nello scontro. La difficoltà crescente non è affatto ben calibrata, impiegherete infatti poco tempo ad annientare i primi due avversari, soprattutto il primo, un tipo panzuto che del giocatore di hockey ha solo la mazza. Ma arrivati al terzo livello la difficoltà subirà una brusca impennata fino a rendere THE RUNNING

AMIGA

Appena inserito il disco 1 nel drive, THE RUNNING MAN mi ha lasciato con il fiato sospeso, non avevo mai visto degli screen di caricamento più curati di questi. Sequenze digitalizzate e voci campionate sono miscelate ad alcuni impressionati effetti visivi per rendere questa superba presentazione movie-like, come se foste dietro al banco di regia della ICS Network. La musica è orecchiabile e perfettamente coerente con la presentazione. Tutto ciò non è però escludibile immediatamente, e per giocare ve la dovete 'sciroppare' tutta almeno una volta ogni volta, è bella si! Ma alla terza partita la sapete a memoria, e sempre che abbiate voglia di giocare più di tre volte THE RUNNING MAN, vorreste tanto poterla escluderla. I bit del gioco sono sul disco 2 (suoni e voci campionate occupano memoria!) per cui, in sostanza, i tempi di caricamento risultano piuttosto lunghi. Gli sprite sono passabili ma non certo rifiniti bene e l'animazione, come lo scrolling in parallasse, è un po' indecisa e ruvida. Gli sfondi sono scuri e poco colorati, e in generale la scelta dei colori si discosta poco dal blu, giallo, bianco e nero. Gioco modesto, che poteva dare molto di più viste le premesse della trama e della presentazione, che comunque si lascia giocare.

GLOBALE: 70%

ST

Gioco assolutamente identico a quello implementato sulla macchina di casa Commodore, THE RUNNING MAN soffre tremendamente (povero lui non ha già abbastanza!) del sonoro scarno e gracchiante che non richiama neanche lontanamente la melodia 'amighiana', ma che tuttavia fa si che possiate cominciare il gioco solo con il disco 1. Questo rende la versione ST più veloce tecnicamente, ma per il resto, sia il caricamento sia il gioco vero e proprio, fatti girare in contemporanea risultano essere perfettamente sovrapponibili. I fondali, già poco colorati su Amiga, risultano invece sull'ST assolutamente... neri! Non vi è traccia ne dei riflettori, ne delle scritte ICS che movimentavano il gioco sulla sorella Commodoriana. Ovviamente i possessori del 520 (ST o STFM) dimentichino il formidabile caricamento. Una nota a favore della versione Amiga e ST, nel manuale le istruzioni sono scritte anche in ITALIANO!

GLOBALE: 66%

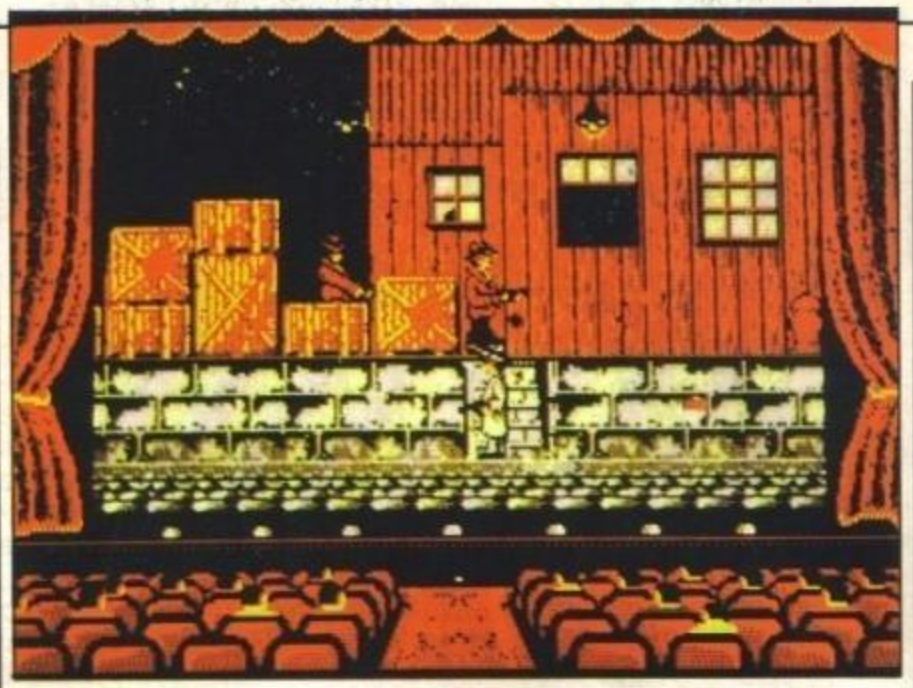
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Chicago 30s

US Gold - Atari ST



Vi piacciono i film con gangster, mitragliatrici, donnine in pericolo e polizia? Bene, questo nuovo gioco della Toposoft (sì, quelli di Mad Mix Challenge!) vi farà essere i protagonisti del vostro film "anni trenta" preferito.
Lo scenario è quanto mai insolito: la vista è dall'interno di un cinema e voi giocate sulla proiezione del film sul telone! Wow!
Peccato che questo comporti uno sforzo di scrolling notevole... e voi sapete che l'ST non è portato per simili cose...

Comunque, a parte ciò, voi siete uno di quei poliziotti proprio per benino, con la loro auto velocissima e la fidata pistola: il vostro scopo è ovviamente di far rispettare la legge, anche con le buone maniere (un colpo di pistola in mezzo alla fronte), se necessario.
Lo schema di gioco è tanto ripetitivo quanto simile a Robocop (ogni allusione è assolutamente VOLUTA), ma è tutto lì. Andate da una locazione all'altra e sforacchiate chi vi da fastidio (o chi butta le cartacce per terra). I cattivoni da eliminare sono tanti, la vostra pazienza poca: non ci vuole un premio Nobel per immaginare che dopo un paio di chilometri percorsi andando avanti e indietro per gli schermi ci si stressa! Ho l'impressione che questo Chicago 30s sia solamente un prodotto buttato lì per far concorrenza alla futura conversione ufficiale del film "Gli Intoccabili". Così com'è ora, non è assolutamente un gioco degno del vostro interesse e anche se la macchina che avete davanti è un ST, avete i byte di 16-bit, avete 512K di memoria, l'inter-

OUTRUN

US Gold - PC

Abiti di lusso, un potente dodici cilindri Ferrari dietro la schiena, una Testarossa decappottabile, paesaggi bellissimi tutt'attorno e una sorridente bionda al vostro fianco: cosa chiedere in più alla vita? Al volante del vostro fulmine color rosso corsa divorate chilometri partendo da Coconut Beach sfrecciando su stradone a corsie multiple. Qualunque direzione scegliate ai bivi vi porterà sempre a visitare le località più suggestive mentre vi avvicinate a uno dei vostri cinque possibili traguardi. Guidate il più velocemente possibile per non andare fuori tempo, ma attenti a non investire qualche altro veicolo e a non finire fuori strada: la bionda non vi perdonerà mai di averle scompigliato i capelli, senza contare che così facendo perderete tempo prezioso.

PC

Decisamente una bella conversione per un calcolatore poco videoglochistico come il PC. La grafica EGA è bella e molto colorata e anche la CGA si difende bene dando nel contempo un'impressione di grande velocità grazie alla sua fluidità maggiore. Impeccabile la precisione: alberi, cartelloni e compagnia bella seguono esattamente, compatibilmente con la fluidità della grafica, il movimento delle linee tratteggiate sulla pista, e così le fasce orizzontali a colori alterni su di essa. Il sonoro è buono e c'è addirittura l'opzione di scelta degli effetti sonori, che aggiunge pepe alle vostre corse e che manca in altre versioni. La grafica ha una leggerissima tendenza al minimalismo per via delle dimensioni dell'area di gioco e in generale di tutti gli oggetti, ma ciò non riesce a sminuire il valore della conversione. Il gioco è però discretamente facile e quindi non particolarmente "longevo". La cosa più seccante è che prima di ogni partita il programma deve essere ricaricato costringendo ad un attesa tra i venti e i trenta secondi che secondo me si! poteva evitare. In definitiva è più che buono, specialmente se teniamo conto che i giochi di guida ben fatti scarseggiano sempre.

Globale PC: 86%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

faccia MIDI, eccetera, questo gioco è una schifezza allo stesso modo in cui lo è sul C64, sullo Spectrum e sull'Amstrad. Se io avessi l'Amiga mi riterrei estremamanete fortunato perché sembra che la Toposoft non abbia intenzione di convertirlo sul mio computer: sia ringraziato... il joystick!

GLOBALE ST 40%

Dopo ogni bivio il vostro tempo di percorrenza viene controllato, e se non siete stati abbastanza veloci vi vedrete inesorabilmente tagliar fuori dalla corsa. I guidatori più veloci potranno invece contare sul tempo avanzato come bonus per il percorso successivo e su un punteggio dell'ordine dei milioni. Godetevi quindi la trascinante musica della vostra autoradio mentre lasciate tutti in un nuvolone di polvere. Non capita tutti i giorni di vedere l'ago del tachimetro sfiorare i 300, e allora perché non cogliere questa splendida occasione? Tutto è più bello al volante di un simile purosangue.

Bad Dudes VS Dragon Ninja

Imagine - per Atari ST

Per la Data East gli scorsi anni sono stati un periodo di scarsa produttività , ultimamente però, con Robocop e Dragon Ninja è tornata agli antichi (e desiderati) splendori. La Imagine dal canto suo, dopo Arkanoid II sui 16-bit, è tornata sui nostri monitor con la conversione di uno dei beat'em-up più gettonati del momento: il gioco che ha raccolto l'eredità di Double Dragon.

Il Presidente degli Stati Uniti è stato rapito da una banda di scalmanati di un paese orientale e nessuno è in grado di arrivare al quartier generale dei ninja... e sopravvivere! Nessuno escluso voi, campioni di arti marziali incaricati direttamente dal Ministero della Difesa di liberare il Presidente ed evitare conflitti internazionali. Iniziate il vostro duro compito nei sobborghi della città, e dovete fronteggiarvi sin dall'inizio con numerosi ninja pronti a tutto pur di fermarvi. Dopo un piccolo sforzo, riuscite ad arrivare al cospetto del boss del primo livello, un grassone dall'aria poco rassicurante e... con l'alito pesante. Il fatto è che non solo il simpatico grassone beve (e molto), ma si diverte a dare fuoco a quello che sputa: in parole povere è un mangia-fuoco e il suo più grande desiderio è di arrostirvi ben bene.
Sconfiggete quest'ultimo e avrete fatto un passo determinante per la liberazione del presidente. Ma non pensate che sia tutto qui, già dal secondo livello i ninja sopravvissuti alla vostra foga omicida cercheranno di farvela pagare cara per aver eliminato i loro compagni. Il secondo livello, perlomeno nell'arcade da bar, vanta uno scrolling parallattico molto efficace e una grafica di qualità eccellente e l'ambientazione è, udite udite, il tetto di un tir molto lungo. Cosa c'è di strano? Beh, posso dirvi che il suddetto tir è lungo diversi chilometri ed è infestato da terribili ninja malvagi. Oltrepassate queste (piccole) difficoltà e vi ritroverete al cospetto del capo locale a fare i conti con i suoi artigli superaffilati. Continuate così per un paio di livelli ancora ed arriverete finalmente al covo del dragon ninja e... allora saranno guai. Liberatevi di quest'ultimo scocciatore e avrete salvato il Presidente.
L'elemento che crea la cosiddetta "variante" è la possibilità di giocare in due contemporaneamente e l'utilizzo delle armi che gli sprovveduti avversari lasciano sulla strada. Il quadro conclusivo è ottenuto dalla possibilità (da buon ninja) di ottenere un pugno tanto potente da renderlo infuocato. Questa incredibile possibilità viene sfruttata molto frequentemente durante una partita e si ottiene mantenendo premuto il tasto del fire per il tempo necessario a far "caricare" il vostro pugno. Il coin-op deve la sua celebrità alla violenza che sprigiona da ogni pixel: capita molto spesso di dover picchiare violentemente delle deliziose donzelle con le calze a rete. Per il resto, sinceramente non ci ho trovato niente di particolarmente innovativo — ma, a quanto pare, piace.

Atari ST

Il messaggio stampato sull'etichetta del disco che avverte che (esclusivamente) per la nostra comodità questo gioco è su un disco solo dice già tutto su quello che troveremo sul nostro ST dopo il caricamento. Infatti, come volevasi dimostrare, il gioco si è rivelato l'ennesimo insuccesso della Imagine e l'ennesima licenza sprecata. Il peggior difetto di questo gioco è l'abominevole lentezza generale, non solo nello scrolling, ma nelle animazioni degli sprite — una vera sofferenza. La grafica è convertita abbastanza fedelmente ed è sicuramente la cosa migliore, gli sprite sono buoni ma orrendamente animati e si muovono a fatica su dei fondali in pseudo-parallasse. In particolare il secondo livello, quello del tir extralungo, è simulato in maniera terribile, con l'effetto di movimento generato dallo scorrere del suolo; tutto il resto è fermo o fa finta di muoversi. Oltre a questo, la lentezza generale del gioco precedentemente denunciata rende questo livello praticamente interminabile. Ci sono una quantità immensa di conversioni da coin-op migliori di questa, quindi perché andare a spendere tutti quei soldi per un gioco che è una schifezza con un po' di grafica passabile, una orribile colonna sonora e uno schema di gioco piuttosto datato?

GLOBALE 55%

Versione Amiga

La versione Amiga, udite, udite, sarà su due dischi! Per cui possiamo aspettarci grandi cose (almeno speriamo, perché se succede come per Out Run siamo fregati!). In più se avete l'espansione a un mega la grafica conterrà molti elementi in più, come per Operation Wolf... ricordate?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

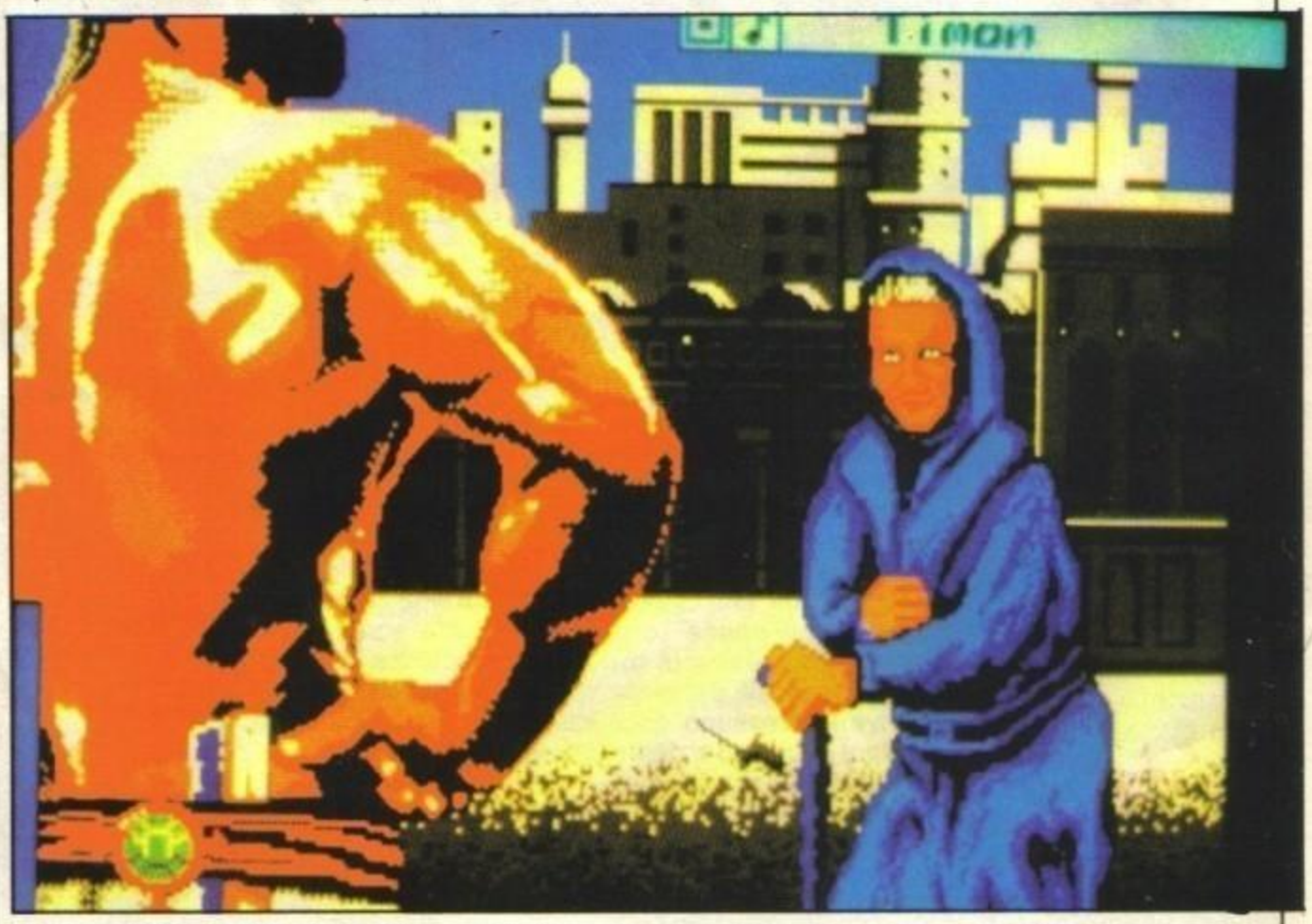
http://www.oldgamesitalia.net/

Sinbad

And The Throne Of falcon

Cinemaware/Mirrorsoft - per PC

Il mondo orientale pullula di miti, leggende e storie strambe, ma questa le batte tutte in credibilità. Sembra che il vecchio califfo di una terra non meglio precisata sia stato ritrovato una infausta mattina trasformato in un falco. Il mutamento non propriamente genetico è di sicuro opera di qualche strano sortilegio scagliato a bella posta da un perfido congiuratore. Il califfo, ormai in venerabile età, avrebbe dovuto designare entro poco tempo come suo degno successore il principe Harun, ma nelle sue condizioni è assolutamente impossibilitato. Il guaio è che il cattivo fratello Camaral e secondo erede al trono potrebbe approfittare di questa situazione per togliere di mezzo uno scomodo ostacolo alla conquista del potere. E così la bellissima principessa Sylphani decide di ricorrere all'aiuto di un suo vecchio amico d'infanzia, il valoroso marinaio Sinbad, capo di una combriccola di altrettanto valorosi subordinati che si getterebbero nel fuoco per lui. Il vostro povero alter ego non ha molti elementi di partenza per poter ridonare la forma primitiva al califfo in tempo utile, ma sa di poter contare sul suo valore, sul suo fascino, nonché su alcune conoscenze altolocate che potranno aiutarlo nella ricerca della verità. Tutto comincia a Damaron, grandiosa capitale del regno (o califfato) in questione, al cui porto è ancorata la vostra tinozza prediletta che voi in un eccesso di affetto avete denominato Sabaralus e su cui è già imbarcato il vostro fidatissimo equipaggio. Che aspettiamo? Issiamo le vele e via col vento! No, cari miei, posso capire la vostra tentazione nell'imbarcarvi su un gioiello di nave, ma la vera missione va portata a termine a terra in una delle tante isole a voi circostanti. Nell'isola principale ci sono un paio di personaggi che meritano una vostra visitina, dato che vi possono dare informazioni utili se li sapete prendere nel verso giusto. Il problema sta tutto nella ricerca, che qui sembra la cosa più facile del mondo: scegliete la direzione da prendere ogni volta che vi si para davanti un bivio e il paese è bell'e cambiato. Alla fin fine troverete pure qualcuno nei vostri fulminei spostamenti. E' chiaro che gli incontri possono essere graditi o non graditi, per cui non ci rimane che vederli uno per uno. La serie "brava gente" annovera Iris, Libitina, lo sciamano e il genio, mentre la contrapposta serie da incubi notturni comprende il principe nero Camaral, il ciclope, lo pterodattilo e altre creature. Nel primo caso si può accedere ad un dialogo a selezione di domande e risposte, mentre nel secondo non si scappa: ferri corti giù botte! Iris la zingara è una vecchietta malandata che può darvi qualche informazione su altri personaggi da trovare. Libitina, la seduttrice, è una ragazza molto potente e può rivelarvi il segreto della sua forza, oppure portarvi a letto con lei, conferendovi notevole energia alla fine dell'eroico cimento. Quest'ultimo espediente, tutt'altro che spiacevole, non è però quello giusto perché la forza che cercate è di ordine mistico. Lo sciamano è un vecchio cieco che vede ogni cosa grazie all'ausilio delle leggendarie tre sorelle, che altro non sono che idoli alla dea Kalì. Il genio della lampada, come accade in molte storie stile "mille e una notte" vi esaudirà tre desideri a scelta, a meno che non cerchiate di fare troppo il furbo chiedendogliene un maggior numero. Se invece vi trovate davanti il ciclope, dovrete fiondarlo dritto nell'occhio cercando, nel frattempo, di evitare i massi che vi scaglierà continuamente. Un incontro con lo pterodattilo, invece, finisce per trasformare in arciere il vostro Sinbad, mentre con altri nemici si viene alle scimitarre. I viaggi per mare sono altrettanto immediati di quelli terrestri, ma in caso di secche o scogli affiorranti dovrete affrontare la schermata arcade di dribblaggio rocce e recupero naufraghi per poter proseguire felicemente l'avventura. Ma Sinbad ha anche un notevole compito, non meno importante di quello della ricerca della verità e della forza necessaria: la difesa del trono vacillante e dei suoi inquilini Sylphani e Harun. Per far ciò, fortunatamente, non è necessaria la sua presenza materiale, ma basta una pietra verde dagli speciali poteri che porta con sé alla cintola. Questa permette di mantenersi in diretto contatto con le guardie a difesa del palazzo e di rinnovare continuamente gli ordini. Vi è integrata una bussola indicante il tempo trascorso nell'avventura: oltre il limite massimo il califfo morirà e voi non sarete più in tempo a ritrasformarlo. Come difficoltà non c'è male, ma voi fareste di tutto per accontentare la principessa, vero?



PC

La Cinemaware è uscita con pochi prodotti di alto livello, e anche questo non sembra affatto inferiore ai precedenti. L'atmosfera cinematografica unita alla grafica decisamente buona e a un caricamento che farebbe invidia a qualsiasi altro sedici bit non possono certamente scontentare i videogiocatori più avidi. Naturalmente la grafica non è al livello dei compagni ST e Amiga, ma questo, continuerò a dirlo, non avviene per limitazioni hardware. Di contro la giocabilità è ottima e questa è il secondo pregio di questa serie di cine-avventure. Per molti un buon acquisto.

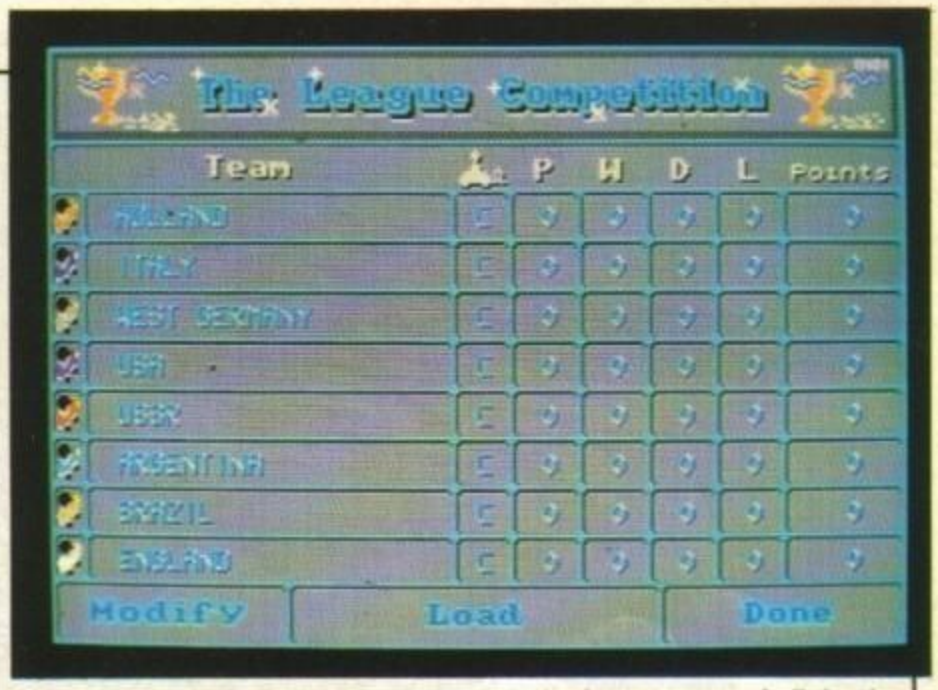
GLOBALE: 89%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

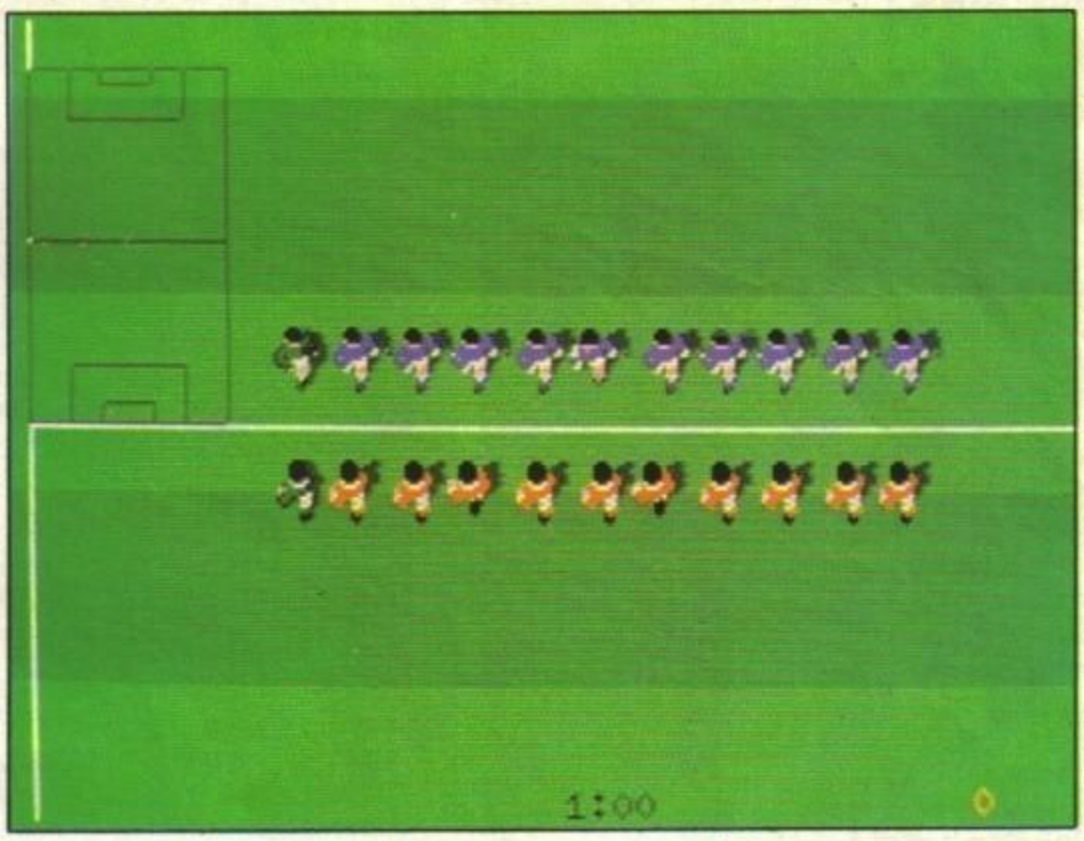
Kick Off

Anco - per Atari ST, Amiga



Come contributo della Anco al poco sfruttato campo dei giochi sportivi a 16-bit, Kick Off segue la precedente simulazione di hockey su ghiaccio, Face Off.
Per i suoi fans, nonostante i recenti fenomeni di hooliganismo legato a tragedie, il calcio rimane un ingannevole e amichevole sport, semplice come concetto ma complesso quanto a strategia e tattica. I giochi del calcio convertiti su computer si dividono in due grandi categorie, simulazioni manageriali e giochi d'azione in stile arcade. E' per il secondo genere che la Anco ha rivolto la propria attenzione, e il loro tentativo offre diverse novità che includono un nuovo e altamente realistico sistema di controllo della palla.

Oh my God, direbbero i miei colleghi Anglosassoni! un altra simulazione di calcio. Normalmente o sono ottime simulazioni ingiocabili per la complessità oppure sono giochi ultra giocabili penosi dal punto di vista della simulazione. Bene questo è una via di mezzo. Anche per me che di calcio ne so meno di un pigmeo dell'Africa equatoriale, KICK OFF della ANCO è un gioco gustoso e divertente. Lo scrolling multi-direzionale di tutto lo schermo con un piccolo riquadro che mostra tutti i giocatori è molto, ma veramente molto fluido (se vado avanti così lo scrolling mi gocciola fuori dallo schermo!). C'è la possibilità di allenarsi e di impratichirsi sui tiri in porta, per poi affrontare i 5 livelli di gioco, dal campionato che in Italia definiremmo da Oratorio, fino al campionato Internazionale. Potete quindi portare la vostra 'squadretta' (non quella da disegno!) a giocare contro il Brasile e se siete abili, la squadra di Don Pino potrà finalmente vincere il campionato del mondo! (a me è successo esattamente il contrario, ma stendiamo un velo pietoso...). L'inquadratura del gioco è dall'alto e gli sprite dei giocatori sono disegnati e animati bene. Interessante l'opzione del calcio d'angolo che vi permette di indicare il modo in cui colpire la palla per ottenere l'effetto desiderato. Esiste la possibilità di colpire di testa (anche se personalmente arrivo sempre in ritardo!) e fare falli sull'avversario (questi mi riescono bene, anche se involontari lo giuro!) e beccarsi i vari cartellini gialli, rossi, verdi, grigi...(scusate mi sono fatto prendere la mano, da chiii?!). Passare la palla, dribblare e tutte queste cose 'meravigliose' sono facilmente ottenibili con un semplice movimento del joystick. Alcuni tocchi di classe però meritano di essere raccontati.
Stavo giocando Italia Brasile (non vi dico il punteggio, una vergogna pazzesca) quando i mei giocatori hanno cominciato a rallentare a sbagliare più del solito, la palla andava dove voleva lei e in sostanza stavo perdendo la partita senza capire perché. Ho fermato l'azione e ho riletto freneticamente il manuale, scoprendo così che ai massimi livelli verso la fine della partita si ha l'effetto stanchezza dei giocatori, e che la palla viene deviata anche dal vento e dalla pesantezza del terreno. Ah, provate a indovinare come è finita la partita? Ho perso (ma va?!)...
Una cosa stupenda di Kick Off, in sostanza, è che TUTTE le volte siete in controllo totale delle azioni dei vostri giocatori. Il "nuovo" metodo di controllo richiede molto tempo per essere dominato ma una volta imparato alla perfezione, il gioco è gratificante da giocare come MicroProse Soccer, se non di più. Come nella vita reale, i goal sono difficili da ottenere ed entrambe le squadre devono faticare molto per realizzarli.
La velocità di Kick Off è impressionante, spazza via tutto ciò che è stato prodotto per i 16-bit in precedenza, e il concetto delle abilità con la palla aggiunge ancora più realismo per portare Kick Off ad essere la migliore simulazione calcistica a 16-bit fin'ora.



AMIGA

Molto simile all'ST ma con la linea dei punti che si intrufola sul campo. La velocità di Kick Off è imbattibile e il gioco è allo stesso tempo veloce e strategico — sono richieste vere capacità calcistiche in ogni senso della parola. Non fatevelo sfuggire!

Globale 89%

ATARI ST

Gioco veloce dalla buona grafica con molte opzioni interessanti che lo rendono giocabilissimo KICK OFF è un ottima simulazione e un divertentissimo gioco. Il sonoro, pur restando nelle ahimè scarse, possibilità dell'ST è proporzionato e ben fatto, e soprattutto non annoia!. La possibilità di far crescere la squadra di partita in partita aumenta notevolmente la longevità e fa sì che vogliate giocarci per giorni e giorni. Mettetevi i pantaloncini e la magletta (le scarpe chiodate è meglio di no, i vicini potrebbero risentirsene) e, dopo aver acquistato il gioco, datevi al calcio!

Globale 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dark Side

MicroStatus - Amiga, ST

Più veloce delle versioni a 8 bit e di quella del PC, Dark Side *è degno di una nota di merito sull'AMIGA.*

Il primo gioco che nasce dalla Microstatus, parte dell'impero MicroProse (sempre in espansione), Dark Side è una possibilità dell'Incentive per rompere il mercato dei 16 bit negli Stati Uniti d'America con la potenza del marketing della MicroProse. La velocità è notevolmente aumentata sulla versione PC rispetto alla più lenta versione per gli 8 bit. Come il precedente Freescape game Driller, Dark Side opta per il colour shading, in opposizione alle sottili ombre delle versioni a 8 bit. Una vasta varietà di colori è stata usata molto bene, con una buona animazione, e il gioco sembra molto migliore delle altre versioni.Le differenze fra l'ST e l'Amiga sono minime, con degli effetti sonori di poco migliori sull'Amiga. La buona notizia, è che il mondo Freescape 3-D non è mai sembrato migliore. Se sei un appassionato degli arcade-adventure devi sicuramente provare Dark Side, la versione 3-D da al gioco un realismo incredibile con una grande atmosfera.La musica avrebbe potuto essere migliore, ma ci possiamo accontentare ugualmente.

AMIGA 87%
ATARI ST 86%

Abrams Battle Tank

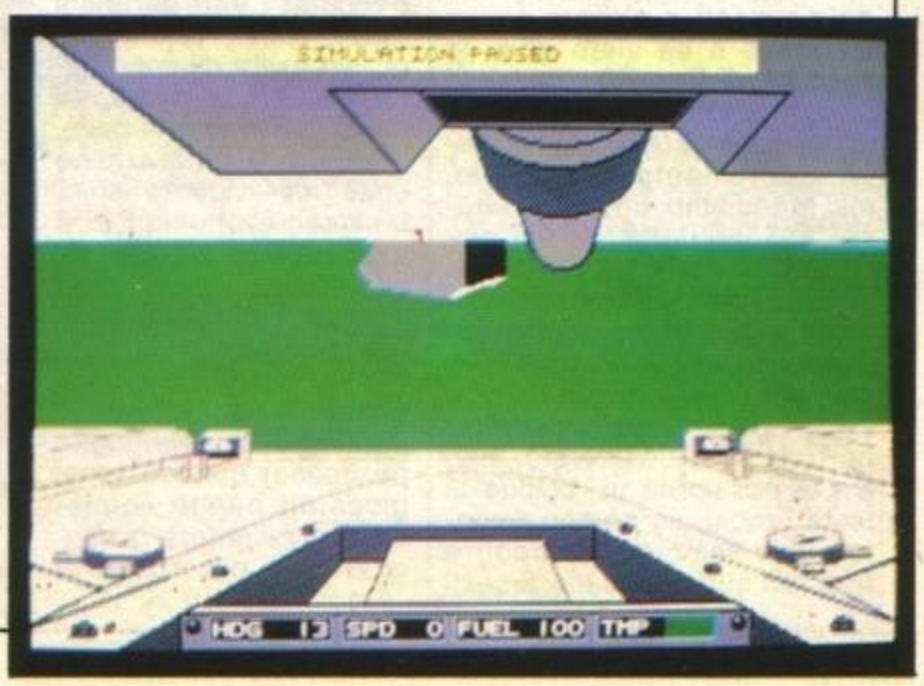
Electronic Arts, PC

Prendi il tuo equipaggiamento da combattimento e preparati a partecipare ad una battaglia nel più avanzato carro armato della sua categoria. Gli EA stanno invitando tutti gli avari a soffiare l'inferno fuori da quei Red Ruskies ancora una volta, adesso però in un dinamico gioco disegnato. L'ultima simulazione degli EA ti spinge nell'azione, nel dramma e nell'ilarità di una convenzionale Terza Guerra Mondiale. Prendendo il controllo di un carro armato T1A1, è tuo dovere di comandante prendere il comando dell'Armata Sovietica in otto missioni diverse, in una disperata battaglia per la sopravvivenza e la vittoria. Con il joystick e la tastiera hai il controllo completo del veicolo: puoi guidare, controllare la torretta, sparare o navigare. Questa simulazione di guerra è ambientata nella Germania dell'Ovest- e ci sono molti protagonisti. Ma con abilità, energia e forza hai la possibilità di stabilire l'attacco finale: potresti sopravvivere o, chissà, arrivare all'impensabile: un pieno attacco nucleare. Si può usare l'Abrams Battle Tank in modo più amichevole di come è stato concepito. Il più grande problema di questa simulazione è che deve simulare qualcosa che non è ancora avvenuto. Perché il gioco non è stato ambientato, per esempio, durante il conflitto Afghano o qualcosa di simile? E comunque perché sempre contro l'Unione Sovietica? Ad ogni modo basta con la politica... Essendo una simulazione, c'è una gran quantità di controlli diversi, e mentre alcuni di loro sono utili in generale, ce ne sono alcuni che sono semplicemente stati ripetuti in maniera diversa. Infatti sono questi comandi extra, riconosciuti impressionanti, ma piuttosto inutili, che progrediscono molto verso un'interpretazione veritiera della partita. Abrams Battle Tank, non essendo un acquisto imperativo, può offrire alcune ore di piacere ai fanatici della simulazione, presentando un nuovo punto di vista contrapposto all'idea banale di aeroplano o elicottero.

PC

Graficamente, Abrams Battle Tank non dà molto: ha scarsa definizione e animazione lenta e a scatti. Insolito per il PC, quando ci sono titoli come Dark Side et al che usano lo stesso stile grafico, e la data in alto proporzionalmente troppo veloce. Il suono è particolarmente inespressivo; consiste principalmente in un orribile lamento lagnoso (che dovrebbe essere il rumore del motore) che non aggiunge niente, anzi, probabilmente sminuisce l'atmosfera globale del programma.

Globale: 58%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

68000 e dintorni... s.a.s.

the ONLY name..

10 MEGAHERTZ !!!

PHILIPS
NMS TC-100+MONITOR
512 KB ESPANDIBILI
SCHEDA GRAFICHA ATI
SCHEDA SERIALE RS232
MS DOS 3.3 ITALIANO
945.000 + IVA
MOUSE SERIALE OMAGGIO

AMIGA 500 1.3
MONITOR PHILIPS
DRIVE ESTERNO 3½"
ESPANSIONE 512KB
DRAGONS LAIR
SOLO
2.069.000 IVA COMP.

VIDEON 1.0
TELECAMERA 700 LIN
10 DISCHI BULK
799.000
IVA COMPRESA

6 8 0 0 0 E DINTORNI

ACCESSORI AMIGA
IVA COMPRESA

ANTIDRIVE ESTERNO	22.000
ANTIDRIVE INTERNO	22.000
ANTIVIRUS SONORO	34.000
ANTI ESPANSIONI INT.	22.000
CAVO FLIGHT SIMULATOR	D.DEF
CAVO 4 JOYSTICK	15.000
64 EMULATOR II	28.000
KICKSTAR 1.3	110.000
KICKSTAR 1.2	110.000
VIDEON 1.0	420.000
TELECAMERA 700 lin	399.000
MODEM 2400 SMARTLINE	339.000
TAPPETO MOUSERINO	22.000
TAPPETO MOUSEGUNCON	16.500
COPRI *AMIGA 500*	26.000

TUTTI I TITOLI SOFTWARE
PER *AMIGA* / 64 / ATARI / MSDOS

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
ORDINI URGENTI IN 12/24 ORE

PAGAMENTI FINO 36 MESI
SENZA CAMBIALI

68000 E DINTORNI SAS
VIA WASHINGTON N 91
20141 MILANO
TEL 02/42.31.035

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BAD DUDES VS. DRAGONNINJA

T.M.

DATA EAST

imagine

...the name of the game®

COMMODORE 64
SPECTRUM

AMIGA
ATARI ST

ER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciag

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

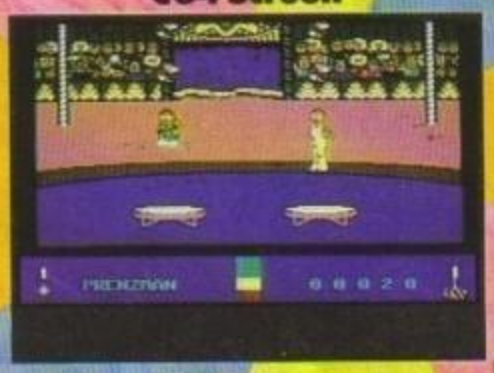
http://www.oldgamesitalia.net/

GOLDEN GOBLINS®

CIRCUS ATTRACTIONS

Amiga screen

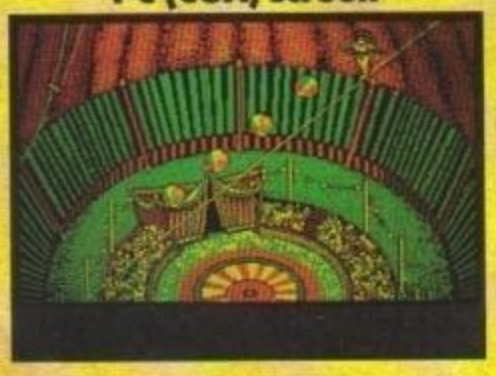
C64 Screen



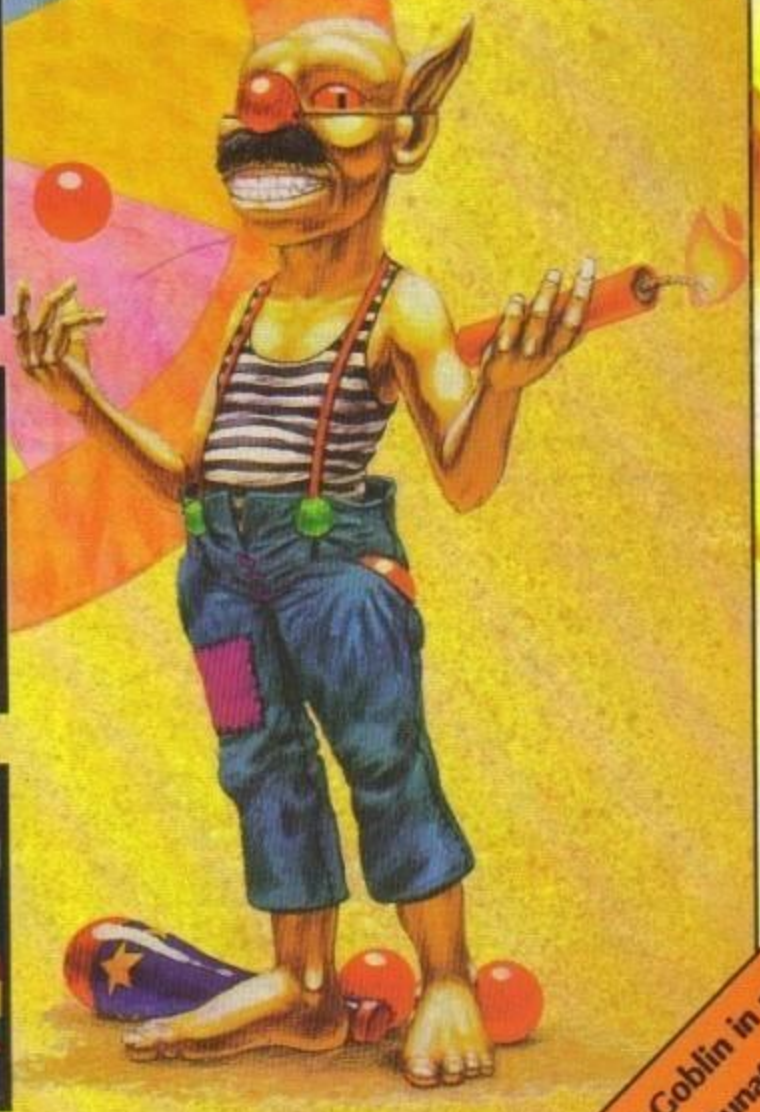
PC (EGA) screen

Atari Screen

PC (CGA) screen



Amiga Screen



...ggio in ogni confezione 1 Goblin in miniatura
ATTENZIONE: se sei fortunato
potresti trovare
...un Goblin DORATO

Disponibile pe AMIGA, ATARI ST, C64 e PC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AIRBALL

Microdeal - Amiga

Nessuno sarà mai sufficientemente soddisfatto a proposito di ciò che i maghi devono fare, e forse è proprio questa mancanza di chiarezza sociale e etica nelle loro vite che li rende così irritabili e impulsivi. Quando arriva il plenilunio trasformano così qualcuno in qualche cosa come una rana, o una tritone, o una cipollina sott'aceto. Il mago in AIRBALL è stato un poco più delicato...

E' difficile immaginare cosa abbiate fatto questa volta per stuzzicare il perfido mago, ma sicuramente qualcosa di sufficientemente metafisico e materiale al tempo stesso; comunque ora siete una bolla d'aria, il mago vi ha tramutati in qualcosa che assomiglia a una di quelle bolle di sapone piene di riflessi colorati che si comprano nei grandi magazzini. Ciò potrebbe anche non sembrarvi così tremendo, potrebbe essere divertente ballonzolare qua e la per un po', se non fosse per il fatto che lo stregone si sentiva particolarmente ispirato e vi ha fatto estremamente fragili e con un buco! Ma peggio ancora, siete stati messi all'interno del castello del mago che contiene oltre 150 stanze piene di palle chiodate, ghiaccioli accumunati, spine, buchi, crepacci e altre delizie che vi aspettano per sforacchiarvi la vostra già fragile superficie facendovi perdere una delle 4 vite. C'è comunque uno scopo; gli stregoni si dividono in due categorie, ci sono quelli da uccidere, e altri che la cui irascibilità può essere placata risolvendo per loro un problema. In questo caso questo schivo mago vuole che gli cerchiate e riportiate il libro delle magie (non ci sono più gli stregoni di una volta!). In cambio egli vi ridarà le sembianze umane. I programmatori, Eddy Scio e Pete Lyon, hanno optato per un formato di gioco in assonometria isometrica 3-D, con stanze contenenti porte, scale, e piattaforme sospese. La bolla d'aria può essere guidata attraverso la stranamente decorata abitazione, a collezionare gioielli per aumentare il punteggio oppure oggetti utili allo scopo del gioco. Tutto ciò giace ovviamente in posti poco accessibili per le comuni bolle, e comprendono zucche, crocifissi, lattine di fagioli, statuette, una candela, un Buddha, e una torcia. Ora capite perché il mago non riesce più a ritrovare il libro delle magie! La candela e la torcia servono per illuminare stanze buie mentre gli altri oggetti vi aiuteranno a raggiungere porte poste in alto o altre cose da prendere. Ma non dimentichiamoci del nostro buco che man mano il tempo passa peggiora e che sfiatando si porta via una delle vostre preziose vite. Per fortuna il mago ha dimenticato in giro anche delle pompe d'aria le quali, una volta che gli sarete saltati sopra vi ridaranno l'aria perduta. Raggiunto il libro dovrete poi riportarlo alla prima stanza e quindi... Buona fortuna.

AMIGA

Airball possiede una grafica basata su una palette non molto vasta ma sicuramente efficace, lo sprite della bolla è grande e animato in modo simpatico e l'effetto della perdita d'aria e quello dell'esplosione sono ben curati. Presentazione essenziale e la musichetta simpatica ma non eccezionale sono le uniche note negative per Airball versione Amiga. La longevità è assicurata dalle 150 stanze tutte dipinte in modo impeccabile con tanto di cariatidi e statue semi-umane che vi terranno incollati al Joy o ancora meglio alla tastiera per settimane. Nulla da dire infine sugli effetti sonori che sono buoni anche se limitati al suono della palla che rimbalza. Gioco in conclusione difficile come scopo, ma duraturo come divertimento; basterà abituarsi ai controlli non proprio semplici inizialmente. Airball resta ancora, nonostante l'età (per la versione Amiga abbiamo dovuto aspettare quasi un anno), ai vertici del sano divertimento informatico. Da acquistare.

GLOBALE 88%

ALEX
COMPUTERS & GAMES
1° Commodore Point
ATARI COMPATIBILE IBM
LA PIU' VASTA GAMMA DI
PRODOTTI SOFTWARE E HARDWARE
Commodore Amiga 500-2000/compatibili IBM/Atari st./
Plotter Roland/periferiche per CAD su A 500 e A 2000/
tavolini per computers e porta stampante
— ASSISTENZA E RIPARAZIONI —
C.so Francia,333/4
(Palazzo degli Oblò) (zona Aeronautica)
Tel.011/77.30.184 - TORINO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Airborne Ranger

MicroProse - per PC, ST

Ovviamente voi siete in grado di fare 50 flessioni sulle braccia, 60 flessioni da seduto e correre 3.2 Km in 15 minuti, vero? Ma riuscirete a superare il famigerato CWST (Combat Water Survival Test) ovvero camminare bendati su un trampolino per tre metri e nuotare per 15 metri in piena tenuta da combattimento !? Perfetto, allora and... ate, vi aspettano 8 settimane, 7 giorni su 7, al ritmo di 19 ore al giorno di allenamento teorico-pratico.

No, non abbiate paura la vostra beneamata redazione non è diventata la succursale di Soldier of Fortune, tutto ciò è solo per farvi assaporare il gusto del nuovo prodotto della Microprose, AIRBORNE RANGER , e tanto per citare il presidente stesso della casa di Lakefront Drive, "Wild Billy" Stealy, «No, non un arcade game, ma una simulazione di azione di combattimento! Si, ecco cos'è!». Più chiaro di così!

Airborne Ranger è infatti un'ottima simulazione di guerriglia in cui dovete affrontare una dozzina di missioni con scopi completamente differenti l'uno dall'altro, infliggere al nemico il maggior numero di danni, uccidere i nemici, liberare i prigionieri ecc, ecc... e 'dulcis in fundo' raggiungere il luogo, segnato con un a X sul terreno, in cui verrete ripresi dall'aereo che vi ha paracadutati. Avete la possibilità di giocare a due livelli, uno da cadetto (dove però non conseguirete nessuna medaglia) e uno da ranger vero e proprio, per questo dovete però preparare un dischetto a parte per la registrazione dei data (tutta l'operazione è seguita dal programma). Molto complicata ma giocabile, questa simulazione vi permette molti movimenti tipici delle azioni di guerriglia e promette ai, meno smanettoni, giorni di 'combattimento'.

PC

Per la versione PC di questo gioco che ha già avuto un grande successo sul 64, la MicroProse non ha dimenticato le grandi potenzialità della scheda EGA. Con 16 colori utilizzati in maniera molto "militare", Airborne Ranger ha davvero un bell'aspetto. Il cuore del gioco è l'azione arcade farcita di qualche elemento di strategia. Lo schermo extra in cui equipaggiate il vostro uomo introduce alcuni ulteriori elementi tattici che potrebbero interessare i più pignoli fra i giocatori. A parte questo, il programma è praticamente invariato dalla sua prima versione per Commodore 64. Airborne Ranger rappresenta un bel passo avanti dalle simulazioni classiche della MicroProse ma che rimane nonostante tutto molto più tecnico e realistico dei soliti shoot'em up alla Rambo/Commando. Una interessante combinazione che dovrebbe interessare tutti gli smanettoni che non disdegnano un minimo di ragionamento.

GLOBALE 78%

Atari ST

Simulazione con vista da trequarti dall'alto, AR, costituisce un interessante diversivo rispetto ai soliti shoot'em up di guerra. La scelta dei tre pacchetti di armamentario in base alla missione da compiere già costituisce di per sé un punto di riflessione, a ciò si aggiunge il tocco realistico dell'ordine da imparare a memoria prima di dare il via alla missione. Esiste la possibilità di visionare la mappa durante lo svolgimento del gioco e di cambiare le armi, sempre che prima riusciate a recuperare i pacchetti paracadutati prima di voi, senza interrompere il gioco tramite la tastiera. A tale scopo viene fornita una utilissima mascherina in cartone da applicare sulla tastiera del Vostro ST che vi permette di non dimenticare i tasti (ma che Ranger siete...). Il manuale (completo di storia dei Ranger e di alcuni Tips) è di 39 pagine, ma come da sempre, è in inglese e ciò crea qualche difficoltà con i termini tecnici, ad ogni modo, è indispensabile ai fini del gioco stesso, visto che contiene tutti i riconoscimenti delle varie campagne, su cui si basa la protezione del gioco. Gli sprite non sono bellissimi ma sono sufficientemente ben disegnati e funzionali. Così come lo sfondo. Il controllo del movimento e sparo tramite una crocetta sospesa da terra è curioso, ma dopo pochi istanti ci si prende confidenza. Ahimè, il sonoro è invece la croce dell'ST e anche in AIRBORNE RANGER non si smentisce, monotono e fastidioso alla lunga costringe ad abbassare il volume del monitor, tuttavia una simulazione di guerra che bisogno ha di musica?!

Globale 78%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Battlehawks 1942

US Gold/Lucasfilm - per ST & Amiga

Secondo mio nonno la vita era molto dura nella seconda guerra mondiale: "Sì, posso ricordare quando dovevamo fare code di tre settimane per una pagnotta o un paio di rotoli di carta igienica. Pensa, scommetto che tutti gli anziani pensionati avrebbero preferito questa realistica simulazione invece della vera guerra."
Battlehawks 1942 è una nuova simulazione di volo capace di coinvolgervi in modo tale da farvi penetrare nel pieno dell'azione. Nessuna difficoltà nei decolli, nessuna attesa per andare dove volete, semplicemente e direttamente nel pieno della battaglia infuocata.
La briefing-room è il primo posto dove potrete effettuare le vostre scelte fra un numero di differenti opzioni. Come la scelta fra quattro differenti set di battaglie (Midway, Coral Sea, Eastern Salomons o Santa Cruz Islands); potrete anche selezionare una delle molte missioni di training per fare pratica di guerra. Oltre queste scelte, sarà anche possibile controllare il vostro aeroplano, proprio come farebbe un vero pilota. Una volta selezionata l'opzione training o di azione verrete proiettati nella vera battaglia.
Volando alto sopra il livello del mare, la vostra missione sarà quella di fare a pezzetti i caccia nemici e di colpire le navi avversarie. Avrete a disposizione solo una bomba o una torpedine; il successo dipenderà dalla vostra abilità e dalla vostra destrezza. Non ci sono alternative in questa guerra.
Questo non è esattamente vero, infatti, bene o male avrete un'altra chance, potrete sempre quittare il gioco e riprendere da capo. Scommetto che i vostri nonni avrebbero voluto farlo quarant'anni fa. Giusto?

ST/Amiga

L'intera disposizione di Battlehawks 1942 lascia trasparire la classe, vista la completezza del programma. Sono presenti i background storici delle missioni contenute nel manuale, che vi aiuteranno a prendere le giuste decisioni quando e' il momento di ricominciare. Battlehawks inoltre permette abbastanza controllo da darvi l'impressione di far volare un vero aeroplano, un controllo che sarebbe anche migliore con l'opzione joystick. Il controllo da mouse, anche se non è tanto malvagio, non è quello che definirei il dispositivo ideale per il controllo del volo. A parte questo, comunque, il gioco contiene ingredienti notevoli. I piloti controllati dal computer sono abbastanza intelligenti per andare ad attaccare i nemici in alcune spettacolari formazioni, così come sono in grado di assalirvi nei momenti più inopportuni. Molto dello stile grafico della versione IBM PC è evidente in entrambe le versioni a 16-bit e la nuova tecnica grafica funziona bene proprio perché già implementata in precedenza. Le immagini degli aerei digitalizzati, sebbene usate raramente, si muovono in modo realistico, e l'illusione di picchiata, virata e cabrata è tutto quello che c'è — ed è fatta molto bene. Un eccesso di movimenti dell'aereo che finiscono per farlo avvitare su se stesso ed un uso moderato della grafica (specialmente su Amiga) fanno calare leggermente il voto globale di questo Battlehawks 1942. Comunque, la tensione comportata da un volo solitario attraverso la grandine dei colpi della contraerea e contro probabilità impossibili rende giustizia ai programmatori della Lucasfilm.

Atari ST 73%,
Amiga 72%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Bio Challenge

Palace/Delphine - per Amiga, ST

Per secoli l'uomo riuscirà a dominare la terra, ma i geni che ogni generazione passerà all'altra diventeranno sempre più deboli, fino a incrinare la solidità della struttura del corpo umano a livelli di impossibilità di sopravvivenza. Alla scienza il compito di risolvere il problema. E gli scienziati creeranno una rivoluzionaria tecnica di trapianto del cervello all'interno di un robot ad alta manovrabilità e precisione.

Ora voi siete (ahimè!) un K.L.I.P.T., esempio vivente dell'ultima generazione di ingegneria biomeccanica avanzata, al comando del quale dovrete riuscire nella vostra missione, sopravvivere per la razza umana. Io l'ho sempre detto che i Francesi non hanno una visione positiva della vita, e in questo gioco mi pare lo dimostrino abbondantemente. Comunque sia, ora vi trovate in un gioco (per fortuna) su sei livelli alla disperata ricerca di quattro parti di una maschera sacra. Ogni livello è formato da un numero variabile di pianeti da esplorare. Il primo livello, per esempio, ne ha tre il terzo invece sei. La maggior parte dei pianeti sono popolati da miriadi di creature (le creature dei Guardiani e le piccole creature volanti), non proprio pacifiche, che ovviamente, dovrete distruggere per impossessarvi dei pezzi dell'amuleto che vi permetteranno di accedere al livello successivo. Al termine del quale troverete ad accogliervi un Guardiano per distruggere il quale dovrete adottare tecniche di combattimento speciali. All'inizio del pianeta troverete invece una splendida sfera alla quale dovrete portare tutti i pezzi possibili delle creature distrutte. Dato che la vostra capacità di trasporto è però limitata (visto che c'erano però potevano farla un po' più abbondante!) dovrete andare alla sfera più volte prima di terminare il livello. Dovrete tornarci anche quando avrete rintracciato i quattro pezzi dell'amuleto affinché la sfera possa trasportarvi all'interno della Caverna del Guardiano. Come tutte le 'creature' del mondo, anche i KLIPT si devono nutrire, pertanto dovrete procurare anche il cibo di cui sono ghiotti, l'olio. Ma il destino ha voluto che anche i Guardiani e le loro stupide creature ne siano ghiotti (ma dico, non potevano far sì che i KLIPT si nutrissero di naftalina!) e quindi quando toccate un nemico, questo vi succhierà un po' d'olio, fino a quando non ne resterete senza e quindi morirete.

AMIGA

Gioco ben fatto e veloce, BIO-CHALLENGE della Delphine è dotato di una interessante presentazione accompagnata da un musica rockeggiante con tanto di sax, scritta da Jean Baudiot, e di una grafica ad ottimo livello. L'animazione è veloce e varia, potrete cimentarvi in acrobazie circensi come avvitamenti, salti altissimi ecc, ecc... Gli sfondi non interattivi non sono lo stato dell'arte ma non distruggono la retina e si lasciano quindi guardare. Anche la grafica e l'animazione delle creature è buona così come la routine di collisione tra sprite. Peccato invece che in generale il gioco non abbia molta giocabilità. La struttura del gioco è infatti complessa e non è affatto intuitivo il sistema che permette di distruggere le varie creature — voglio dire che non potete fare fuoco e basta, ma dovete ragionare sul movimente delle strutture a piattaforma che costellano lo schermo. Le istruzioni sono comunque esaurienti, speriamo solo che vengano tradotte in Italiano! In generale BIO-CHALLENGE è un gioco insolito che potrebbe non piacere a tutti — sembra uno shoot'em up ma in realtà è un gioco di ragionamento che richiede parecchio tempo per essere apprezzato. Dategli un'occhiata, perché potrebbe diventare il vostro gioco preferito per mesi.

Globale 80%

ST

La splendida sequenza introduttiva di trasformazione è un vero capolavoro di animazione, e l'animazione del KLIPT durante il gioco è davvero ben fatta. La cosa più strana è che i suoi movimenti ci hanno ricordato Typhoon Thompson, anche perché gli effetti sonori sono molto simili a quei capolavoro di giocabilità (recensito sul numero scorso), sebbene le musiche siano di qualità superiore. Lo scrolling è fluido e i fondali mancano di dettaglio, conservando però un senso di atmosfera.

Globale 77%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cybernoid 2

Hewson, Amiga/ST

Beh, devo proprio essere sincero, siete davvero sfortunati! I pirati sono tornati, più accaniti e spaventosi che mai, e hanno nuovamente saccheggiato i depositi Federali (gli alieni e i cattivi in generale sono di una costanza, ma di una costanza...). E voi, ancora spossati dalle fatiche dell'ultima missione, venite inviati per meriti, (qualche volta forse bisognerebbe essere meno bravi!) a recuperare il carico rubato. Questa volta però la Federazione, conscia della maggiore difficoltà della missione, vi ha messo a disposizione un arsenale molto più vasto di quello precedente, bombe, bombe a tempo, scudi difensivi, bombe rimbalzanti, seeker, smart e traccianti. Infilatevi nella vostra 'astronavina' (che ricorda molto da vicino un elicottero grasso!) e cominciate dunque a esplorare il labirinto delimitato da materiale organico che costituisce il magazzino della Federazione (devo dire che fanno un po' schifo tutti quegli occhi che si aprono e si chiudono e tutta quella sostanza che cola lungo la vostra strada). Già dalla seconda stanza le cose si fanno un po' 'calienti', pertanto si consiglia caldamente, (ah, ah, ah!) l'utilizzo delle smart, attenzione ne avete solo due però. Sparate a tutti i nemici che incontrate e cercate di raccogliere ciò che lasceranno cadere, potranno essere nuove armi oppure il materiale che state cercando, in ogni caso attenzione alle postazioni fisse che non possono essere distrutte con i colpi normali. Il pannello dei comandi è comunque chiaro e va tenuto sempre d'occhio.

Amiga/ST

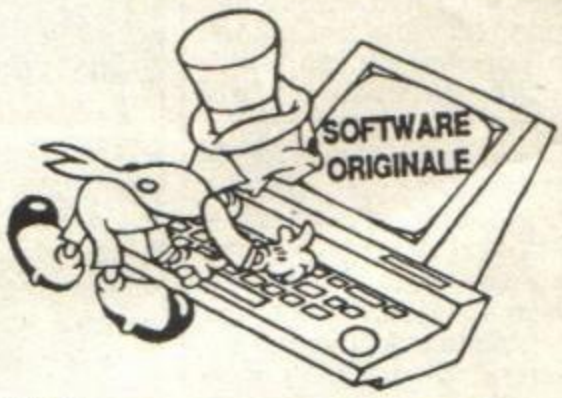
Le due versioni a 16 bit di CYBERNOID II sono identiche, sia come grafica, sia come velocità, al punto che si potrebbe confonderle l'una dall'altra, se non fosse per il ridicolo e monotono motivetto sonoro dell'ST, versione scarnificata del motivo di Amiga, e per una leggera variazione nelle sfumature dei colori. Gli sprite sono piccoli ma ben disegnati, con effetti rilievo ben riusciti, l'animazione è fluida anche se quelli della Hewson non si sono certo sprecati in disegni! Il passaggio da uno screen all'altro non è continuo ma abbastanza veloce (in concreto, dal punto di vista tecnico è tutto come in Cybernoid altrimenti non lo avrebbero chiamato CYBERNOID II non credete?). Dotato di una confezione povera con un manuale in... tutte le lingue dell'Universo meno che l'italiano, CYBERNOID II è un gioco buono, giocabile. Dotato di azione veloce e anche sufficientemente caotica da non farvi annoiare per le prime decine di partite anche poi vi accorgerete che non è il massimo della vita. C'è di meglio in giro, insomma.

Globale Amiga/ST 68%

Il Grillo Parlante

Via Stefano Canzio, 13 - 15 r.
Tel. 010 / 415592
16149 GENOVA SAMPIERDARENA

CONCESSIONARIO HARDWARE
NEW TRONIC - ITALIA



AMIGA 500	L. 940.000
AMIGA 2000	L. 3.100.000
C64	L. 300.000
Copritastiera A500	L. 15.000
Adattatore telematico C64/128	L. 70.000
DISK DRIVE A500	L. 240.000

MIDI
PER AMIGA
500 - 1000 - 2000
L. 85.000

AMIGA SPLITTER
PER COLORARE SENZA FILTRI LE IMMAGINI DI DIGIVIEW, VID
L. 200.000

AMIGA GENLOCK
PAL SEMIPROFESSIONALE
L. 399.000

PRO SOUND AMIGA
COMPATIBILE PERFECTSOUND
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO
L. 199.000

VIDEON NOVITÀ
DIGITALIZZATORE VIDEO A COLORI DOTATO DI UN CONVERTITORE PAL-RGB CON UNA BANDA PASSANTE DI 15 Khz PER OTTENERE FANTASTICHE IMMAGINI A COLORI DALLA STUPEFACENTE QUALITÀ E RISOLUZIONE. FUNZIONA IN TUTTI I MODI GRAFICI DELL'AMIGA
L. 420.000

NEW
KIKSTART 1.3 SU ROM X AMIGA
(2MB di memoria EPROM) CON POSSIBILITÀ DI MANTENERE IL VECCHIO SISTEMA
L. 239.000

VD
DIGITALIZZATORE IN TEMPO REALE PER ATARI ST
L. 250.000

PUNTO COMPUTER
ITALIA

...NSIVI DI IVA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mayday Squad

Tynesoft - per PC e Amiga

La versione PC, nello squallore della scheda CGA

La lucente patina di progresso tecnologico e benessere sociale che caratterizza la nostra epoca non riesce a mascherare appieno le piaghe che la corrodono dall'interno. Quella in questione è il terrorismo internazionale: la banda della Legione Rossa ha occupato l'ambasciata lutoniana tenendo tutti gli ambasciatori in ostaggio. Il loro ultimatum contiene condizioni durissime che nessuno è disposto ad accettare, per cui i terroristi faranno esplodere l'ambasciata entro sei ore e mezza. Per sfuggire ad essi la figlia dell'ambasciatore si è nascosta in qualche ignoto recesso dell'edificio, ed è inutile dire che bisogna cercare di salvarla oltre a far piazza pulita di tutti quei criminali prima che decidano di brillare le mine. Le Nazioni Unite hanno sempre cercato di superare simili calamità, e con questo spirito sono nati corpi speciali di uomini e donne attentamente scelti e addestrati. Adesso tocca alla Mayday Squad, costituita da gruppi di tre persone molto dotate sia atleticamente sia per altre caratteristiche individuali. Il comando viene affidato a voi: il vostro compito è scegliere gli elementi migliori e mandarli all'assalto dell'ambasciata con gli obiettivi che già conoscete. Avete da scegliere fra nove persone, specializzate a tre a tre in tre distinti campi: comando, comunicazioni e demolizioni. Dovete designare un comandante, un comunicatore e un demolitore e inoltre scegliere il livello di gioco e altri parametri simili. A questo punto entrate in azione e vi ritrovate nella prima stanza dell'ambasciata. La vostra visione di gioco è tridimensionale e inizia da un punto alle spalle dei vostri tre, così li potete vedere di schiena e osservare ciò che essi si trovano davanti. Il controllo avviene tramite un sistema tipicamente da mouse: si muove un cursore sullo schermo e si punta. Un solo personaggio alla volta è attivo ed è quello al centro. Per cambiare le posizioni basta puntare su tre icone a sinistra che pongono al centro il personaggio che rappresentano. Per muoversi bisogna puntare una delle tre frecce direzionali situate a destra. Il comando è in stile Asteroids e prevede la rotazione puntando le frecce laterali e l'avanzamento puntando quella rivolta in avanti. Per capire quale sia l'orientamento sul video è presente una bussola, e altresì vi sono gli indicatori della carica delle armi e dei danni subiti da ogni elemento del gruppo. Ognuno dei tre ha una funzione specifica, e in particolare il capo spara, il comunicatore si occupa di cercare oggetti, usarli e aprire le porte bloccate, e infine il demolitore si occupa di trappole ed esplosivi. Ed ora che ci siete dentro fino al collo, apritevi la strada e cercate di raggiungere i vostri obiettivi. Ci saranno generose ricompense.

PC

Che squallore! Le istruzioni sono in formato minimicro, i dischetti sono privi dei relativi involucri e si usa unicamente il formato da 5,25". Vi è un dischetto per la versione CGA e due per la EGA, ma non sono riuscito a vedere quest'ultima in gioco perché il mio PC impiega due drive diversi. La relativa presentazione comunque comprende dei pregevoli effetti di dissolvenza che nella versione CGA mancano del tutto, ma ad ogni modo entrambe le grafiche sono di buon livello. Se però non avete un mouse giocare sarà un' autentica tortura perché la tastiera non vi consente di muovere bene e velocemente il cursore. Nella versione per 64 ogni personaggio aveva delle caratteristiche particolari che qui si sono perse per strada, trasformando la scelta dei personaggi in una fase futile. In gioco, ruotando il gruppo in una stanza la visuale resterà immutata nonostante la rotazione sia avvenuta, generando non poca confusione. La vera "perla nera" del gioco, poi, è rappresentata dai vistosi rallentamenti e dall'effetto bufferizzazione ottenuti premendo a lungo un tasto. Tutto ciò concia per il dì delle feste una idea non male e un gioco che avrebbe spessore. Non ci siamo proprio.

Globale 47%

Amiga

Non lo sopporto, non lo sopporto proprio! Questo Mayday Squad è uno di quei giochi che giocate in modo svogliato, e che dopo averli provati non avete più voglia di caricare. E' possibile che i programmatori si siano anche impegnati nel produrlo, ma personalmente lo ritengo un gioco che non comprerei per alcun motivo — preferirei comprare un gioco peggiore ma più emozionante, dato che Mayday Squad è assolutamente privo di azione. L'unica cosa che mi è veramente piaciuta in questo videogame sono stati i menu iniziali — visto il gran numero di opzioni e il tocco di ironia che si nasconde dietro ad ognuna di esse (per selezionare il livello di difficoltà dovete scegliere tra un fantolino, un soldatino o un cattivissimo commando). Penso inoltre che il gioco perda molto a causa del tempo richiesto per la selezione di un'opzione qualsiasi durante il gioco, il che rende molto facile lasciarci le penne. Se siete tanto fusi da pensare che i vostri vicini di casa sono dei terroristi allora chiamate la Mayday Squad (attraverso l'acquisto del gioco ovviamente) altrimenti, se siete delle persone normali (in che senso?),state alla larga da questo gioco.

Globale 41%

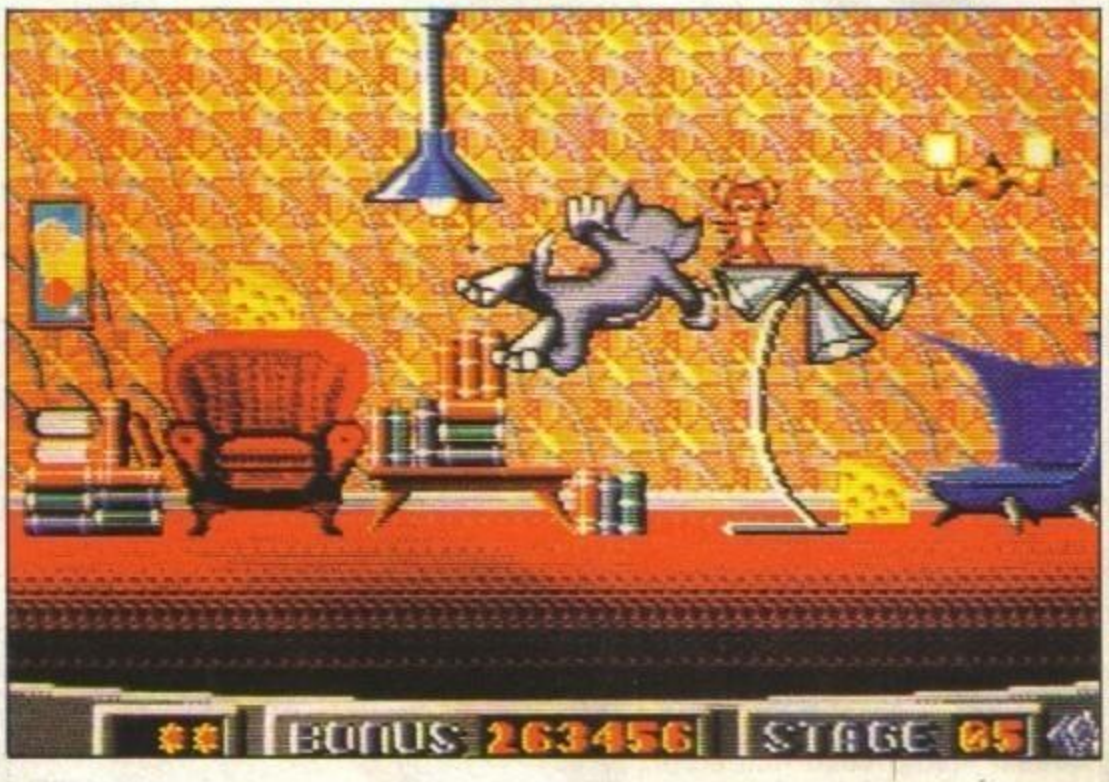
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

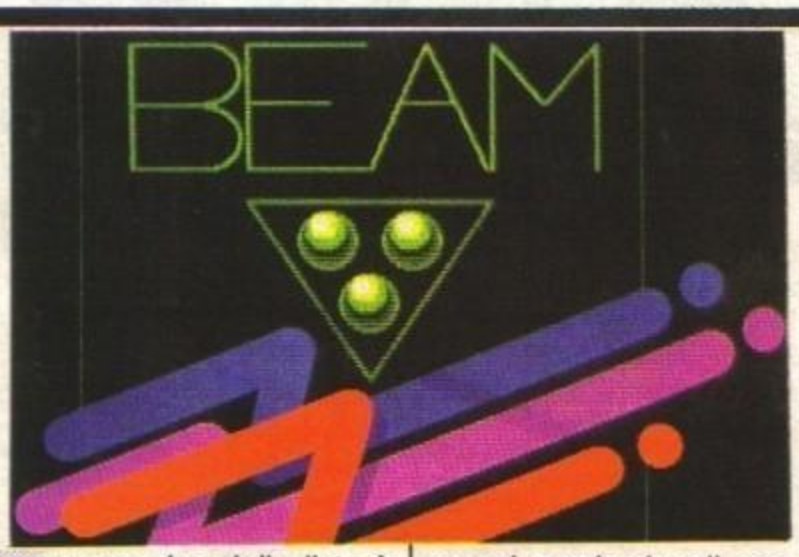
http://www.oldgamesitalia.net/

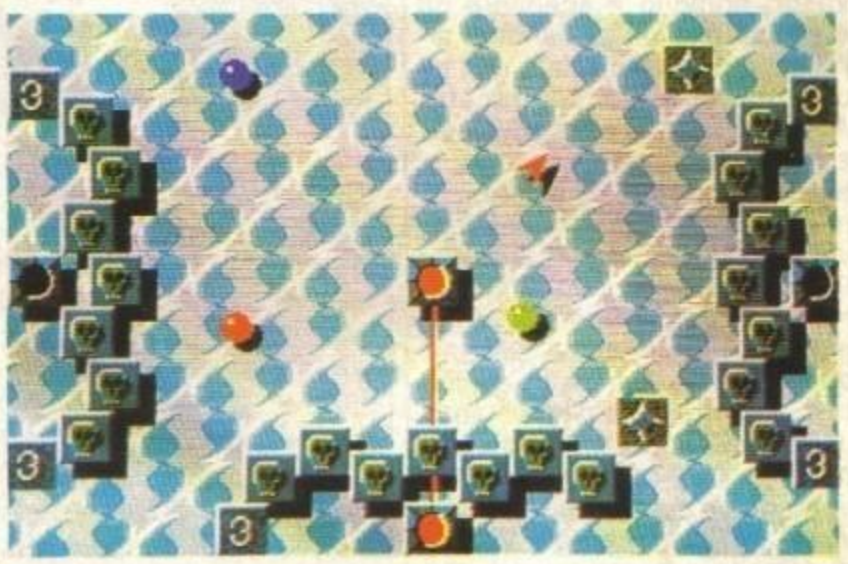
SPECIALE MAGIC BYTES Videogames Made in Germany

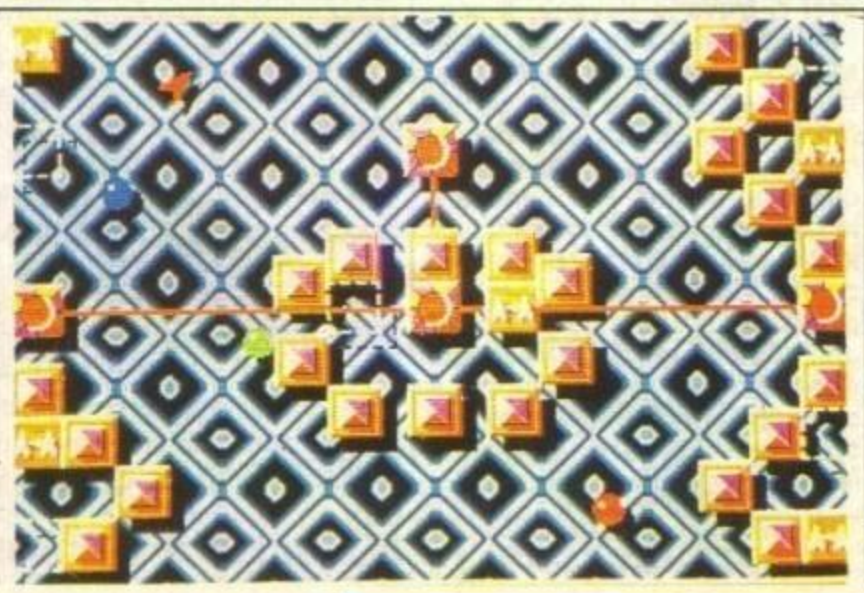
La cosa che salta immediatamente all'occhio, quando si aprono le confezioni della MB, sono senza dubbio le istruzioni in Tedesco. Certo dite voi, una Software House Tedesca è logico che scriva le istruzioni in tedesco. E' meno logico però che una società che intende affacciarsi sul mercato europeo non si preoccupi della traduzione dei manuali! Prima nota a sfavore dunque per la MAGIC BYTES che con questa 'volpata' si preclude un buon 85% del pubblico di casa nostra. Naturalmente contiamo su una traduzione da parte dell'importatore, visto che le cose ultimamente si stanno muovendo bene in questo senso, e visto anche che si tratta di giochi realizzati con un certo criterio. Tra le mani infatti abbiamo tre interessanti programmi che dimostrano come i Tedeschi siano in grado di produrre anche qualcosa di diverso oltre ai Virus!!



Cominciamo con un game per i patiti di cartoons, dopo Topolino, Roger Rabbit, Garfield, Pantera Rosa e il Coyote con Beep Beep, anche la famosa coppia di TOM E JERRY ha preso la via dei byte di Amiga. Impersonando il piccolo Jerry (il topo per intenderci) dovrete cercare di mangiare tutti i pezzi di formaggio sparsi sui mobili della la casa cercando di non farvi acchiappare dal micidiale Tom. Il gioco vi vedrà così alle prese con salti dagli scaffali ai quadri, dalle poltrone alla TV cercando di far cadere libri, mele, boccie, banane... addosso al povero gatto.
Animazione veloce e sprite ben disegnati con effetti luce, insieme ad una colonna sonora fedele a quella del serial televisivo rendono TOM & JERRY un buon prodotto anche se l'eccessiva interattività con il fondale, per altro piuttosto piatto, crea qualche problema. Sarebbe stato meglio, infatti, evitare che il povero topino continuasse ad incastrarsi senza ragione tra i mobili senza via di scampo. Certo i programmatori (Mikkelsen, Stap-







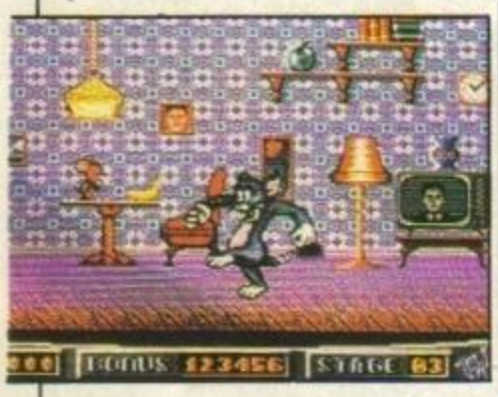
Numero due della lista è BEAM che invece sembra un incrocio tra Titan e Deflektor. Noi Video Players siamo oramai abituati ad interpretare ogni ruolo, ma quello di una freccina non me lo sarei mai aspettato. Quando mi sono trovato di fronte al primo screen di gioco pensavo che quella freccina fosse il puntatore del mouse!!! Comunque care freccine, vi trovate in un mondo artificiale cosparso di tasselli dalle varie proprietà, campi magnetici, campi gravitazionali ecc. ecc... popolato da apparentemente innocue sfere colorate che vagano tranquille in maniera casuale. In questo surrealismo voi dovete trovare la strategia adatta per collegare varie stazioni energetiche tramite un raggio laser. E proprio di strategie si tratta in quanto dovete cercare di non restare intrappolati all'interno della vostra stessa rete laser una volta che tutte le stazioni (che costituiscono tra loro un poligono) sono state collega-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pert e Rolfes) probabilmente direbbero che la difficoltà del gioco sta proprio qui, ma secondo noi alla base forse c'è una routine di gestione input e collisione sprite/fondale non proprio perfetta! Una nota va però espressa a favore del fatto che nel gioco non si muore mai, ma si perde solo del tempo. Ma poi si sa, nei cartoni animati va sempre a finire così!!!

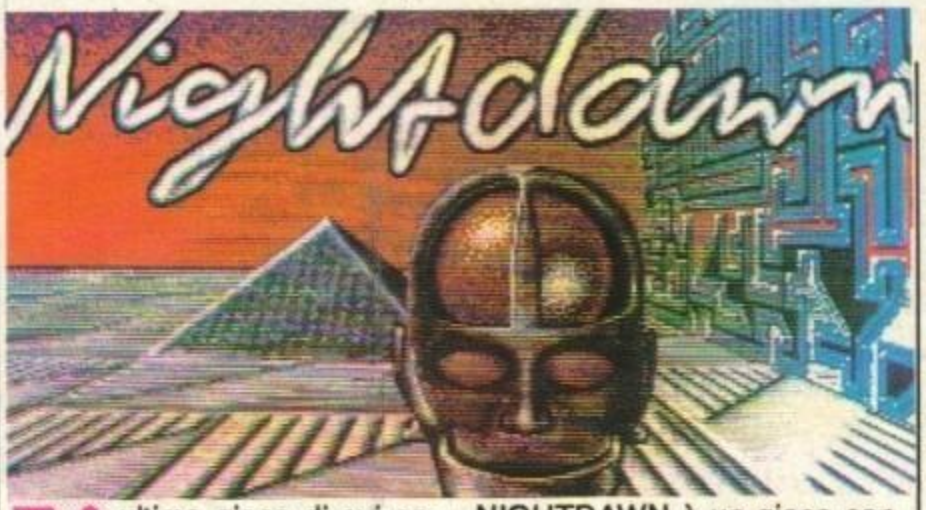
GLOBALE 60%



te. Avete ben 27 livelli per imparare le strategie... beh cosa aspettate?!
OK non è il massimo dell'originalità, sono d'accordo, ma ogni tanto non fa poi così male rimettere in funzione quella poltiglia grigia che teniamo sopra la faccia! E credetemi se vi dico che già al decimo livello le cose non sono così banali come sembrano, e il movimento inerziale della freccina e le palle assassine non facilitano certo il compito. L'animazione... non c'è così come gli effetti sonori (ma è meglio così, ci sono già troppe cose a cui dover prestare attenzione!). Gioco di riflessione con colori sgargianti adatto a chi intende rosicchiarsi le labbra durante le partite. Non è facile arrivare alla fine. Notevole longevità.

GLOBALE 73%

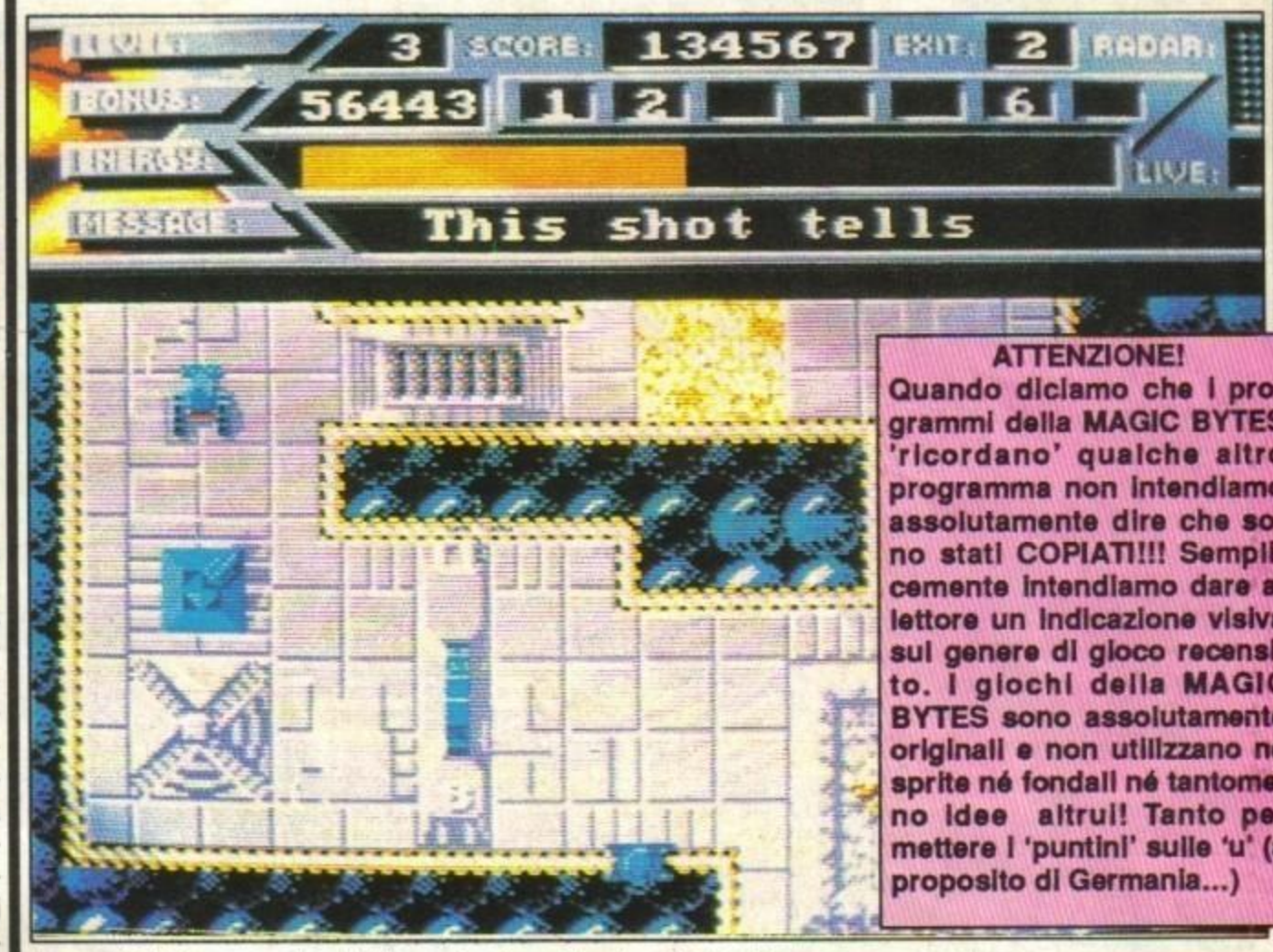
Nightdawn



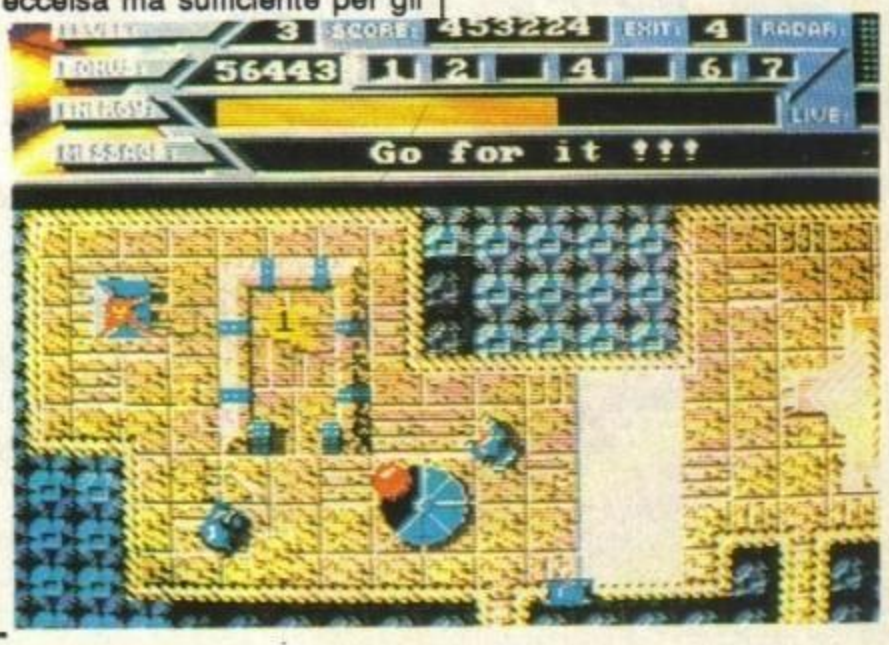
L'ultimo gioco di cui andiamo ad occuparci ha un qualcosa che richiama da vicino Fire Power come grafica e struttura di gioco. Vi siete appena laureati in ingegneria elettronica e così vi è stato affidato il compito di esplorare un pianeta, di nome NIGHTDAWN (nome tra le altre cose del gioco), tramite un robot a controllo remoto. Seduti comodamente nella vostra ultra confortevole poltrona nella stanza controllo cibernetica di un incrociatore spaziale IRC e cominciate così il vostro lavoro. Certo, data la pericolosità del compito affidatovi, il primo robot sarà un vecchio QE2 (una specie di carro armato) ma via via che procederete attraverso i cinque livelli potrete arrivare ad avere per le mani addirittura un Explorer ND-1, ultima meraviglia in fatto di Robot Hightech.

NIGHTDAWN è un gioco con vista dall'alto a scorrimento multiplo senza pause tra una schermata e l'altra che sotto la apparente banalità cela una giocabilità notevole. Nulla di eclatante si intende, ma molto di più di tanti altri prodotti tanto reclamizzati e 'pompati'. La grafica non è eccelsa ma sufficiente per gli scopi del gioco, l'animazione è invece fluida anche se non si può dire si siano sprecati in disegni! Il gusto arriva, come in tutti i giochi a labirinto, nello scoprire ogni nuovo bit. Ci sono molti bonus e parecchie strategie da imparare per risolvere le situazioni che a volte sembrano davvero nere. Interessante l'effetto movimento che viene creato con la sovrapposizione dell'area di gioco con un background non uniforme, sfere, poligoni ombreggiati ecc. ecc... anche se un po' distraente. Gioco in globale giocabile con normali effetti sonori e una buona musica di presentazione e soprattutto senza nessuna grande pretesa.

GLOBALE 70%



ATTENZIONE!
Quando diciamo che i programmi della MAGIC BYTES 'ricordano' qualche altro programma non intendiamo assolutamente dire che sono stati COPIATI!!! Semplicemente intendiamo dare al lettore un indicazione visiva sul genere di gioco recensito. I giochi della MAGIC BYTES sono assolutamente originali e non utilizzano ne sprite né fondali né tantomeno idee altrui! Tanto per mettere i 'puntini' sulle 'u' (a proposito di Germania...)



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THUNDERBIRDS

THUNDERBIRD'S 'THE COMICS OF THE SIXTIES' - FINALMENTE SUL VOSTRO SCHERMO.

©1988 ITC ENT. LTD.
Licensed by ABP Ltd.

Ti sei arruolato con il famoso GRUPPO INTERNAZIONALE DI SALVATAGGIO.
4 incredibili avventure ti aspettano, per provare le tue abilità a Mr. Jeff Tracey.
Queste includono MINE MENACE, SUB CRASH, BANK JOB ed il tragico incontro finale con il tuo arci-nemico "THE HOOD" nell'episodio ATOMIC TERROR.
Riuscirai a risolvere i rompicapi in tempo?, riuscirai ad aiutare BRAINS, PARKER, LADY PENELOPE e tutto lo staff internazionale di salvataggio in quattro pericolosissime missioni?
Il mondo sta attendendo il Gruppo di Salvataggio, 5...4...3...2...1... THUNDERBIRDS - GO!!

Confezione speciale con:
2 cassette
1 cassetta audio
1 manuale in italiano
1 poster omaggio

GRANDSLAM

Presto disponibile per:

C64	L. 18.000 c.
	L. 21.000 d.
Amstrad	L. 18.000 c.
Spectrum	L. 18.000
Amiga	L. 39.000

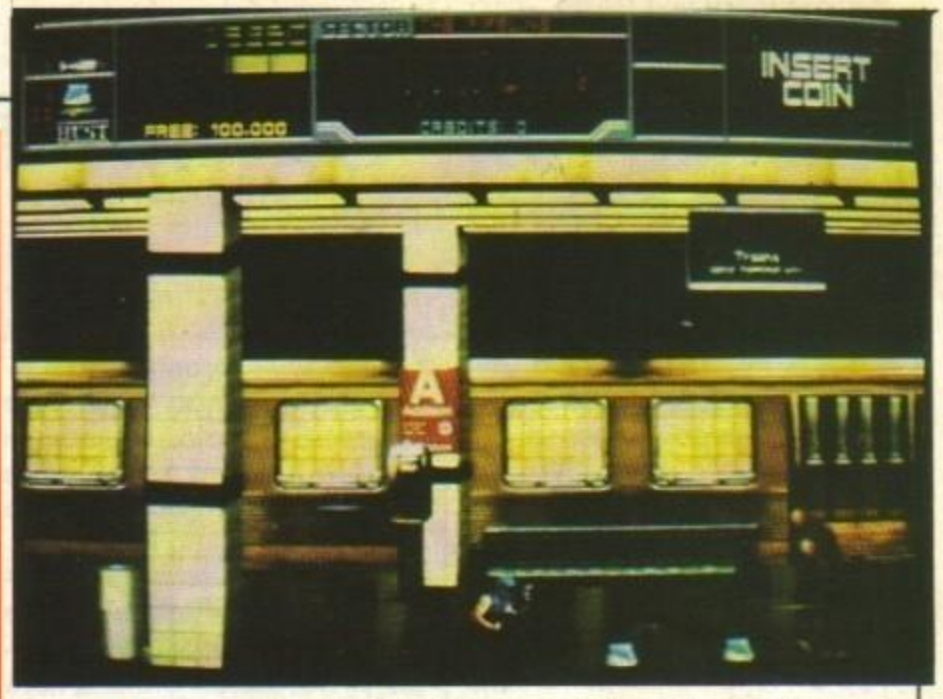
LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COSA ACCADE IN SALA GIOCHI?

Questo mese la Redazione si è data veramente molto da fare per offrirvi le più recenti novità delle sale-giochi. OK, vai con la cronaca di quest'altra giornata al coin op...

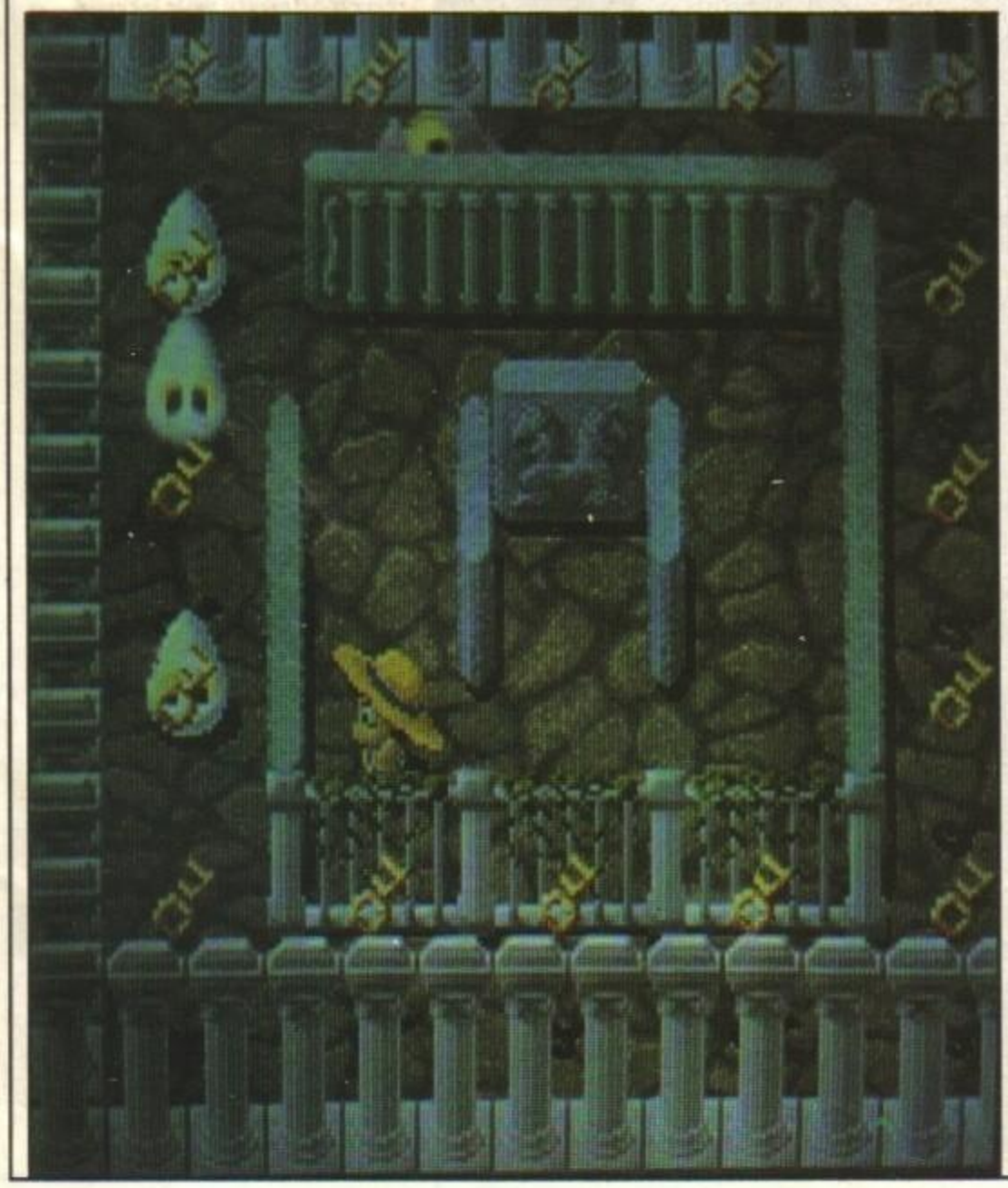


Quando abbiamo parlato delle novità presentate all'ATEI era stato nominato **NARC** *senza che però ne venisse mostrata alcuna immagine: per questo abbiamo deciso di proporvene una in questo numero, giusto per mostrarvi l'atmosfera che la sua grafica riesce a creare... e ricordarvi di dire 'NO' alla droga!*

ROMPERS

Namco

Da quello che posso dedurre — il mio Giapponese non è mai stato di buon livello — Rompers è la tipica storia di una ragazza che incontra un ragazzo, si innamora e viene coinvolta in una storia di mostri orribili e giganti pelosi. Così, indossando il vostro cappello giallo, con aspetto poco serio ma sicuri di voi, andate a combattere per liberare la vostra amata.
Iniziate al centro di un labirinto in stile Pac-Man, circondato da muri e sovraffollato di chiavi — oltre ad una larga schiera di nemici. Fantasmi a forma di pera scorazzano per l'area di gioco e creature simili a ippopotami rosa vagano tra i muri del labirinto mentre da lembi di terra eruttano le fiamme dell'inferno (avvicinatevi troppo e verrete arrostiti). Comunque, il nostro eroe non è totalmente indifeso, può abbattere i muri per spiaccicare i cattivoni, e liberarsi la strada per raccogliere le chiavi e spostarsi verso lo schermo successivo.
La grafica è estremamente chiara e "rotonda" e il gioco è divertente: un piacevole intermezzo tra una partita e l'altra ad uno dei numerosi giochi violenti che ci sono in giro.



MISSING IN ACTION

Konami

L'azione sembra essere venuta a mancare in Missing in Action della Konami, che è poco più che un medio clone di Green Beret. Controllate un mercenario nelle sue fatiche da berretto verde nella base aerea nemica, facendo stragi con il solo coltello da commando.
A parte i soldati, gli altri ostacoli sono le mine, i cani da guardia e i bidoni di carburante veramente da evitare. E così dovete evitare il gioco.

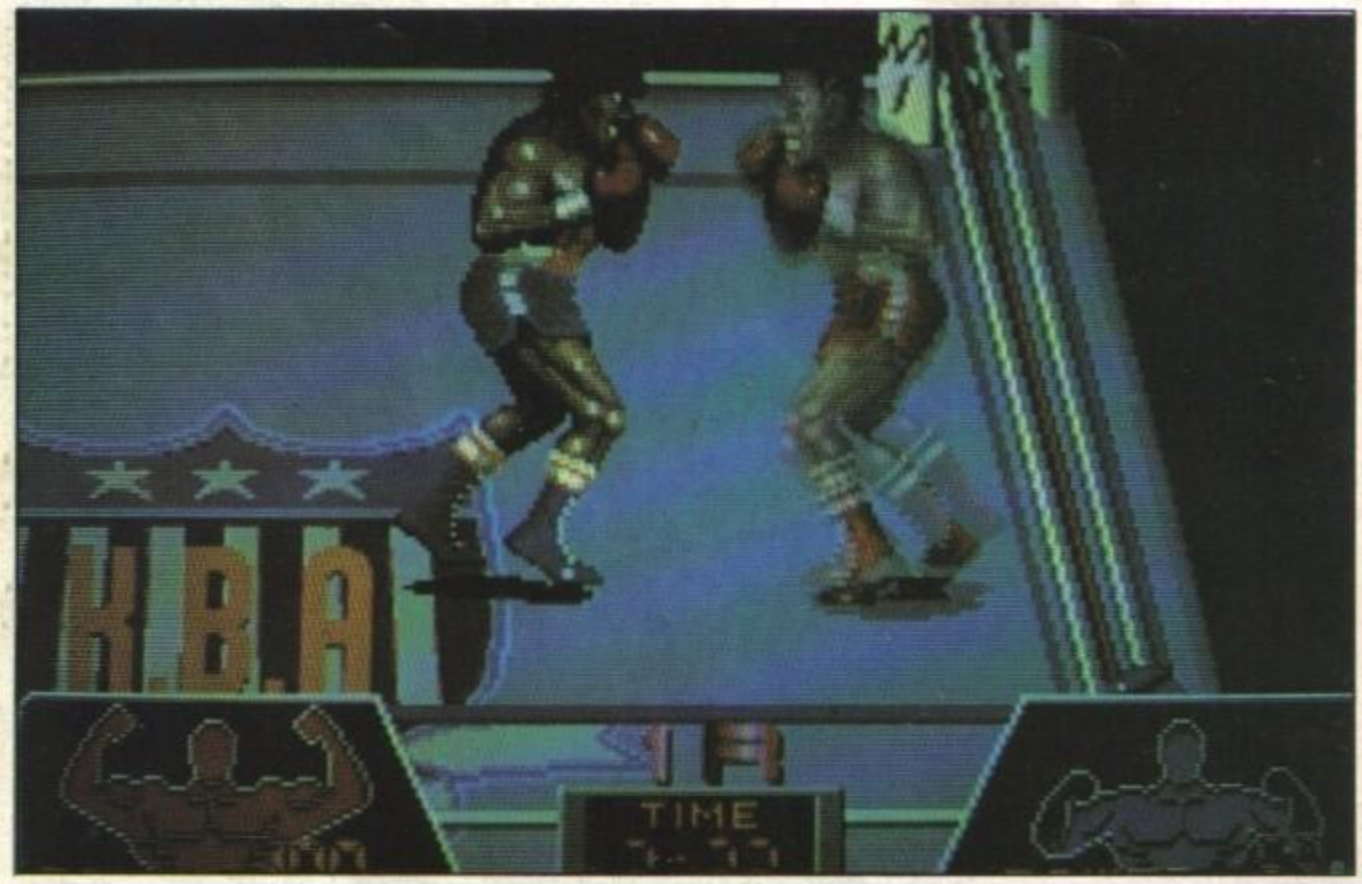
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Final Round

Konami

The Final Round, nonostante il titolo, non è certo il gioco di pugilato definitivo. Lo scopo è di diventare campione del mondo, quindi scegliete un pugile ed entrate subito nel campo di allenamento.
I tre attributi da costruire sono velocità, potenza e resistenza, che sono incrementati con l'aiuto di pesi, punch-bag, ecc. Una volta pronti per combattere, è tempo di iniziare l'ascesa al titolo. Un arbitro annoiante ronza qualcosa sulle regole, i secondi sono fuori, ed è il Primo Round.
Tutte le normali mosse di pugilato — difensive e offensive — sono disponibili (per mezzo di tre bottoni), ma tenete d'occhio l'indicatore di potenza alla base dello schermo: troppi colpi e potreste ritrovarvi al tappeto. Vincete quattro riprese e avrete diritto ad allenarvi per ricostituire la vostra energia. The Final Round non è niente di eccezionale, con un po' di grafica molto attraente, e non mi ha acchiappato molto.



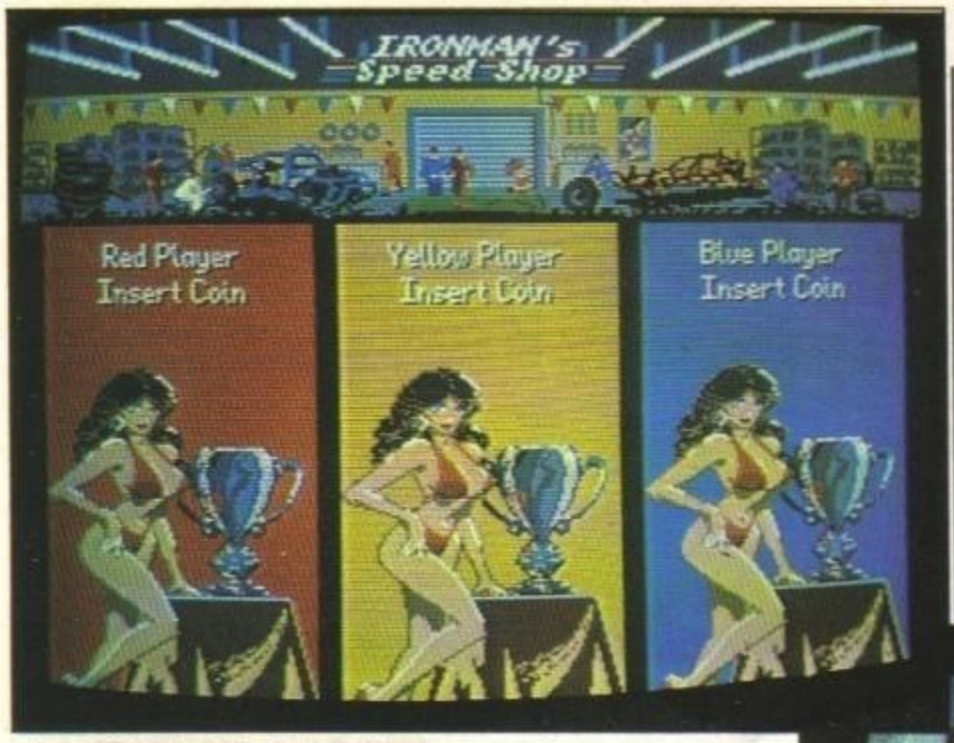
Mechanized Attack

SNK

I cloni di Operation Wolf o Thunderbolt sono sempre stati molti, il più recente è Mechanised Attack della SNK — che, grazie al cielo, è abbastanza buono.
Al solito, voi impersonate la parte del mercenario (con l'opzione di un amico) mandato a recuperare delle spie che sono state catturate da un pugno di guerriglieri. Dovete viaggiare in un'isola remota, e con l'aiuto di numerose armi, penetrare nel quartier generale super controllato dai nemici.
Impugnate la mitragliatrice montata sulla console e scegliete quale eroe volete rappresentare, poi montate a bordo del vostro veicolo da sbarco e preparatevi a raggiungere la riva. Gli ostacoli tra voi e la terra ferma includono navi, sommozzatori, elicotteri e sottomarini — tutti faranno il possibile per far alzare il vostro indicatore dei danni.
Una volta attraccati, la situazione non migliora; soldati dai cespugli e dagli alberi blastano tutto ciò che vedono con sempre più cattiveria. E un compito duro, quindi sparate e raccogliete le munizioni extra, granate e altri oggetti sempre utili. Non ci sono dubbi che Mechanised Attack sia un altro Operation Wolf, ma a chi piace la violenza computerizzata ha il divertimento assicurato.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



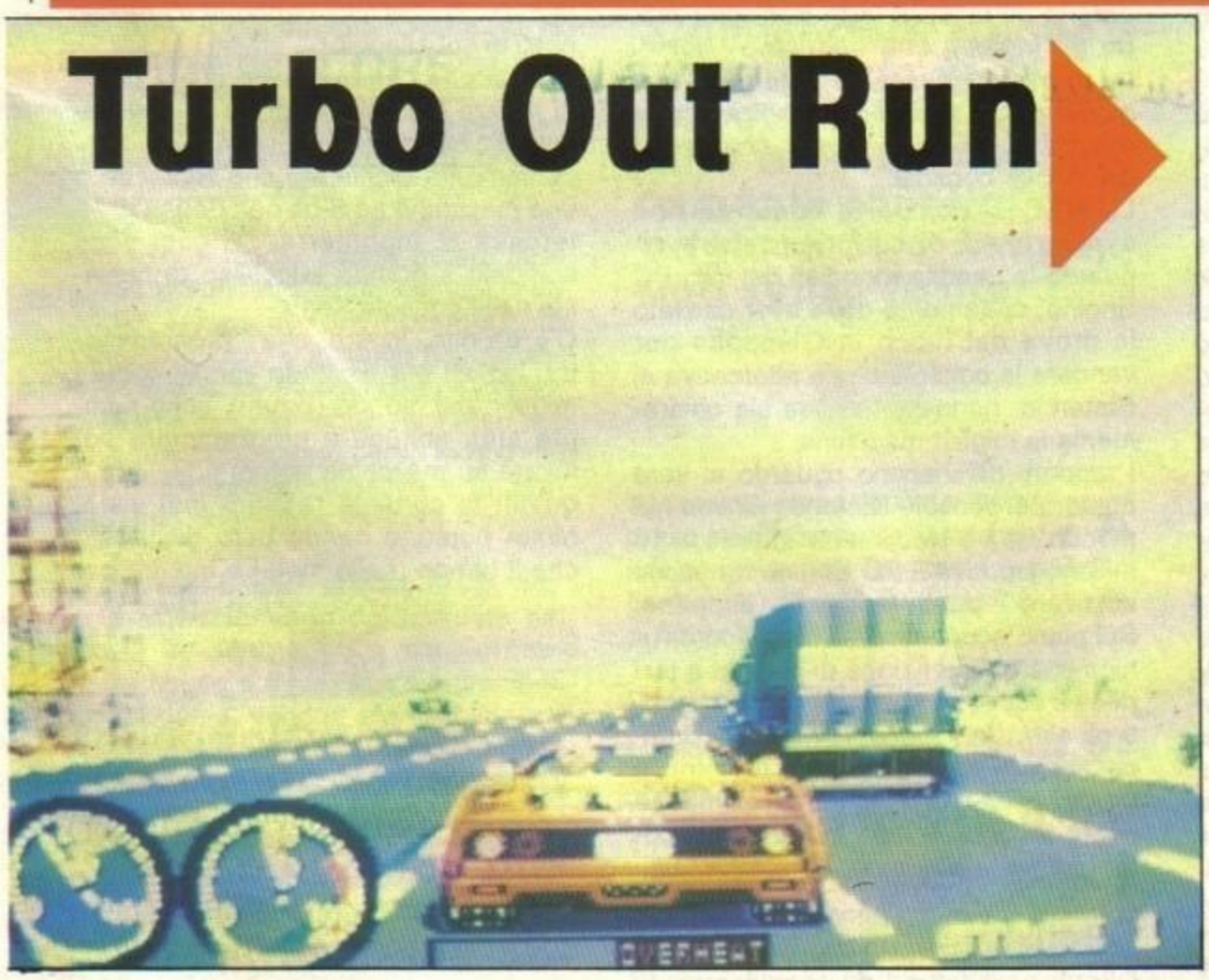
Tutti variano nel prezzo, così qualcosa lo si può comprare in seguito.
Mentre i quattro veicoli (sempre con un concorrente computerizzato) si preparano per l'azione, vi immaginate un percorso irto di ogni tipo di pericoli: buche piene d'acqua, montagne di terra, rampe e molte curve tortuose.
Una guida pericolosa combinata ad un po' di nitro vi porta subito alla testa della gara (anche se un veloce pugno nelle costole del vostro amico avrebbe sortito lo stesso effetto). Sacchetti di soldi, oltre alle nitro possono essere trovate sulla pista, e servono e rifornire le vostre scorte. Super Off Road è uno dei migliori giochi multi-giocatore che io abbia mai visto da un po' di tempo a questa parte, cercatelo: non ve ne pentirete!

SUPER OFF ROAD

Leland

Tre persone possono partecipare al Super Off Road della Leland... così c'è divertimento per tutta la famiglia. Dopo aver espletato le solite formalità (fornire nome, data odierna, data di nascita) fate una visitina al negozio di parti di ricambio per comprare merci utili come nitro (per velocità extra), ruote, ammortizzatori, acceleratori rapidi e potenziatori di velocità massima.

Turbo Out Run



Anche qui, nei più profondi recessi di Milano, è finalmente arrivato il tanto atteso seguito. Turbo Out Run è una corsa attraverso l'America in 16 tappe passando per New York, Chicago e Miami, per arrivare a Los Angeles. La vecchia Testarossa è stata comprata da Arthur Daley quindi saltate sulla nuova, scintillante Ferrari F40. Fortunatamente, Tel non ha messo le mani sulla vostra biondona, quindi afferratela e preparatevi alla corsa.
Come in Hard Drivin' dell'Atari, sono offerti sia il cambio automatico, sia quello manuale, quindi è consigliabile per i piloti principianti scegliere il cambio del primo tipo.
C'è anche il turbo boost del titolo, ma è soggetto a surriscaldamento molto frequenti e si finisce per rinunciarvi da subito.
Gli scenari sono differenti e la macchina è più maneggevole, ma non ci sono grandi miglioramenti o innovazioni degni di nota dall'originale Out Run.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'alba nuova per le console

Sono tornate ancora, e questa volta per restare, dicono i fabbricanti di hardware. Più grandi, più colorate e più forti, hanno dilagato in America e ora stanno meditando di di andare alla conquista dell'Europa. No, non stiamo parlando delle donne extraterrestri, ma delle nuove, esplosive console a 16-bit.
Fino a ora solo il Mega Drive della Sega è a 16-bit ma la Nintendo ci sta arrivando e la PC Engine a 16-bit sarà presto fra noi.
Phil Harrison ci fornisce notizie confidenziali sulle nuove forze del Sol Levante, mentre Robin Hogg e Warren Lapworth esaminano i giochi per le varie console (incluso il vecchio Atari 2600, che è tornato a combattere) partendo dal Sega Mega Drive in questo numero...

(Nota della redazione italiana: le informazioni fornite in questo articolo si riferiscono alla realtà delle console nel Regno Unito, quindi potrebbero non adattarsi alla situazione nel nostro Paese. Ciò che state per leggere è da interpretare quindi semplicemente per quello che è: un resoconto della redazione inglese di TGM sull'argomento più discusso di questo periodo, le console e il loro rapporto col mondo del divertimento elettronico.)

Il mondo dei giochi inglesi è una piccola parte di un mercato globale dominato dalle produzioni dei Giapponesi. Si diceva spesso che la Nintendo aveva fallito il suo tentativo di impadronirsi del mercato del Regno Unito, ma forse la vera ragione è che non potevano accontentarsi di operare in un mercato così piccolo e ristretto, con un conseguente guadagno irrisorio. Per fortuna l'avvento del 1992 e del mercato libero farà meditare più seriamente i Giapponesi sul fatto di vendere in Europa i loro prodotti.
Secondo i Giapponesi, sono loro a possedere senza dubbio i più potenti ed eccitanti prodotti del mondo del divertimento computerizzato. Come TGM aveva riportato in passato, macchine come la PC Engine e il Mega Drive a 16-bit della Sega sono al momento disponibili solo a Tokyo, con un crescente sviluppo di software e di periferiche; cosi' noi possiamo solo sperare che le macchine verranno importate qui con un completo catalogo di prodotti di qualità e pronti per la distribuzione.
Sfortunatamente, le esperienze passate con i prodotti Nintendo non ci fanno gran che sperare.
I Giapponesi preferiscono distribuire le loro macchine prima nel Paese e nei lontano Est, poi in America e, infine, in Europa. E' umiliante essere trattati in questo modo, soprattutto perché sono proprio gli europei (e in particolar modo gli inglesi) che sborsano fior di quattrini per avere in anteprima dei giochi caldi, ancora prima di avere le macchine. Ed e' la stessa cosa per i giochi per console.
La NEC si comporta come se non avesse nulla di cui preoccuparsi riguardo le vendite mondiali del loro PC Engine; certamente deve aver passato la prova del fuoco in Giappone per vendere la console come alternativa al Nintendo, nonostante essa sia chiaramente la miglior macchina.
I rapporti differiscono riguardo al vero numero di console Nintendo diffuse nel mondo, ma è stabilmente intorno ai 10 milioni, laddove il PC Engine è riuscito ad avere 7 punti vendita in Giappone. Sul piano economico, la Nintendo è l'unica che ha intenzione di portare a termine il supporto software rispetto a tutti gli altri. Cosi' nonostante il PC Engine abbia il doppio numero di colori e un drive CD-ROM, non arriverà mai ad avere la forza di mercato adatta a poter battere la Nintendo.

I problemi Nintendo

C'è un altro fattore da considerare: le pratiche restrittive della Nintendo giapponese quando si tratta di software. Essi sostengono tutti i controlli sui prodotti e le date di spedizione, distribuendoli sotto la propria etichetta. Così ci sono state storie terrificanti riguardo prodotti che non erano stati ancora realizzati o che non erano stati spediti dopo mesi dal completamento, perfino quando gli importatori avevano pagato in anticipo 200 mila cartridge e i relativi costi di imballaggio!
Si dice che che in questo affare ci sia di mezzo lo zampino di un paio di Software House inglesi. Altri hanno recentemente dichiarato che Nintendo è una macchina ad 8-bit non degna di interesse in Inghilterra. E così ecco spiegato il grande successo di richiesta delle console Konix.
C'è da dire, inoltre, che i programmatori inglesi pur essendo stimati come i migliori del mondo (Buuh!), sono sempre stati abituati a programmare software su macchine dotate ti tastiera e quindi le console restano mal viste. Molte persone hanno però dichiarato che il tempo (delle mele) è maturo per

"Secondo i Giapponesi, sono loro a possedere senza dubbio i più potenti ed eccitanti prodotti del mondo del divertimento computerizzato."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA MEGA DRIVE

Altered Beast

L'Activision ha acquisito i diritti per la conversione su computer, ma la versione per Sega Mega Drive E' il coin-op sotto quasi tutti i punti di vista. Un allontanamento dai precedenti coin-op tridimensionali, stavolta si tratta di pura azione da shoot'em up in scrolling orizzontale e con ingrendienti nuovi.
La figlia di un essere supremo è stata rapita da un malvagio stregone per farne polpette (questo l'ho inventato io). E allora ecco entrare in campo gli eroi (uno o due, come preferite) pronti a combattere i morti viventi e strappare la figlia del dio dalle mani dello stregone.
Il primo livello del gioco si svolge in un bel cimitero, pieno di affascinanti zombi putrefatti, guardiani terribili e demoni alati.
Molte di queste creature devono essere colpite molte volte prima di farle tornare sotto terra, ma se colpite un lupo albino avrete a disposizione una capsula di superpotenza e, se ne colpite altri due, vi trasformerete in un lupo mannaro dagli invincibili superpoteri.
Ma le cose non vanno sempre bene per voi perché, non appena lo stregone si accorge delle sue sconfitte, vi manda all'attacco creature sempre più temibili.
Altered Beast è molto fedele all'arcade e la possibilità di giocare con due persone lo rende ancora più interessante.
I personaggi principali e gli sprite appaiono forse un po' sbiaditi, ma sono comunque molto dettagliati.
In definitiva, AB è una conversione fedelissima e molto giocabile che merita di essere vista.

Globale 87%

passare alle console dedicate esclusivamente ai giochi. Sia l'Atari sia la Commodore stanno fabbricando versioni console dei loro computer a 16-bit —tecnicamente identici agli originali ST e Amiga, ma senza tastiera.
Fin dall'inizio, infatti, la Commodore aveva dichiarato che l'Amiga era destinato solo ai giochi, senza essere interessati a venderlo come computer da ufficio. L'Amiga è un potentissimo computer gioco, e avrebbe dovuto essere venduto come tale, con un prezzo competitivo. Così forse sia l'Atari sia la Commodore hanno perso tempo nei confronti di quest'iniziativa e guadagneranno poco dalle versioni console. Chi vivrà, vedrà...
Le industrie parlano adesso di un completo rovesciamento del mercato nel giro di tre anni: oggi le maggiori software house a 8-bit vivranno grazie ai budget game, venduti a prezzi inferiori alle 10 mila lire, mentre i giochi a prezzo pieno verranno sostituiti dai prodotti per console, e oltre a questi, ci sarà un incremento dei simulatori destinati però soprattutto al mercato a fascia alta dei PC compatibili. L'ST e l'Amiga si troveranno scomodamente nel mezzo, tra i due mercati.

"Tanto l'Atari quanto la Commodore stanno fabbricando versioni console dei loro computer a 16-bit —tecnicamente identici agli originali ST e Amiga, ma senza tastiera."

Veritiere o meno, queste ipotesi sembrano positive per i giocatori dei giochi per console, con l'eccitante possibilità di avere molti titoli su un ampio raggio di console di qualità.

Il prezzo è giusto

L'unica variabile, sfortunatamente, è il prezzo. In Giappone puoi comprare un Nintendo nuovo di fabbrica con 80, 120 mila lire, mentre un PC Engine viene venduto ad un prezzo inferiore alle 200 mila (molto meno che da noi), e il nuovo Mega Drive a 16-bit della Sega è sorprendentemente sotto le 200 mila lire. I negozi europei dovranno restare il più vicino possibile a questi prezzi.
Il Mega-Drive della Sega si dice arriverà da noi nel tardo autunno (l'avevano detto anche l'anno scorso! - si supponeva che partecipasse all'Earl's Court PC Show, ma magicamente non comparve nulla). E potrebbe realmente arrivare a Natale se i distributori inglesi (Virgin/Mastertronic) applicheranno un'adeguata strategia di mercato e un prezzo giusto.
In Giappone la Sega ha pubblicizzato il Mega Drive con il suo software in prima serata televisiva (quando non era ancora Natale) e questo è quello che servirebbe qui per stimolare il mercato a comprare qualcosa di nuovo.
Forse la console Konix avrà un doppio effetto se sarà un successo. In primo luogo la soddisfazione per l'Europa di competere con il Giappone, e scusate se è poco.
In secondo luogo, e molto più importante, ciò proverà che l'Europa è un'arena importante in cui vendere console e, quindi, un grosso investimento per le ditte Giapponesi. Questo produrrà forse una guerra di prezzi e prestazioni che può solo significare migliori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Alex Kidd in Miracle World

Gli eroi non muoiono mai, e se la Nintendo vanta il suo Mario (non poteva essere che un italiano!), così la Sega alza la bandiera per il suo Alex Kidd.
Fresco fresco delle avventure apparse sulle console a 8 bit della Sega, Alex fa la sua prima apparizione sul Mega Drive.
Purtroppo nessuno qui in redazione sa leggere il giapponese (alcuni stentano a leggere l'italiano! - Scherzo!), e così possiamo solo dirvi che il piccolo Alex è costretto a vagare per Miracle World (letteralmente il mondo dei miracoli) nel tentativo di penetrare nella fortezza del Re posta, logicamente, all'altro capo dell'universo.
Lo scopo di quest'incontro non lo conosciamo, ma deve essere qualcosa di molto importante, visto che all'inizio del gioco il nostro Alex è armato di una grande spada che, unita alle sue conoscenze karateke, è in grado di uccidere molti nemici.
Oltre che uccidere i nemici, bisogna anche collezionare monete con le quali è possibile giocare alla morra e vincere nuove armi, mezzi di trasporto, fra cui un bastone che permette ad Alex di volare nello spazio per un certo periodo di tempo.
Alex vaga attraverso foreste, villaggi, piramidi, oceani, e balza da una piattaforma all'altra con grandi capacità atletiche, incontrando pesci, rocce umane, scorpioni, e mille altri esseri strani in perfetto stile giapponese.
L'azione è facile da gestire, a volte molto frenetica, e superare gli ostacoli diventa veramente difficile mano a mano che ci si avvicina agli ultimi livelli.
Ci sono anche delle stanze segrete che possono essere scoperte per caso, e bonus che, oltre a vite e oggetti extra, possono regalare terribili bombe a orologeria!
Divertente da giocare, bello da vedere (la grafica è molto dettagliata) e piacevolissimo da ascoltare grazie agli effetti sonori molto ben realizzati, Alex Kidd In Miracle World è la prova di come il Mega Drive possa regalare giochi di altissima qualità.

Globale 82%

macchine e giochi straordinari.
I costi di produzione delle console ad alte prestazioni capaci di giochi complessi sono sul punto di diminuire drammaticamente così come crescono i problemi del mondo dei chip RAM. Il fattore limitante è la memoria e il suo costo. Come la risoluzione grafica e i colori aumentano, così aumenta la memoria richiesta. Uno schermo completo di grafica su un C64 utilizza alla peggio 10K di memoria. Sull'Amiga e macchine simili, uno schermo completo può portarsi via 32K. Combinate questo con il fatto che un buon gioco potrebbe avere più schermi pieni di grafica e di sprite, e la memoria finisce molto in fretta - e non dimenticate gli effetti sonori digitalizzati, la musica, il particolareggiato schema programmato di gioco... e così la memoria viene completamente mangiata in un solo boccone.
Si annunciano però tempi migliori fra circa un quinquennio, quando la memoria non sarà un fattore determinante: i soldi potranno essere spesi per lo sviluppo di processori transputer, capaci di elaborare in multitasking milioni di istruzioni al secondo. Hardware con comandi inseriti all'interno, per effetti grafici in 3-D, output per guidare complessi optional interattivi, macchine in rete per vere avventure di giochi di ruolo, output digitali da mandare al vostro HI-FI per vivere esperienze audiovisive... Le possibilità sono infinite e le prospettive per i giocatori sembrano migliorare sempre più.

L'ultima parola

Ma ancora una volta spetta agli uomini di marketing vendere i prodotti. Molte volte, in passato, macchine di qualità sono apparse e scomparse molto rapidamente, a causa di una cattiva strategia di mercato, e di conseguenza anche di un minore supporto delle Software House e del pubblico. Con le console, però, il marketing è avvantaggiato dal fatto di avere un mercato ben preciso (i videogiocatori solamente) e non c'è necessità di giustificare i prezzi elevati con (inutili) discorsi sugli usi professionali! L'IBM è sicuramente la prima venditrice mondiale di PC, non certo per i suoi prezzi (che sono sicuramente i più alti in circolazione) ma attraverso il convincimento del pubblico che le loro macchine sono le migliori e le più affidabili (e sapete bene che non è vero). E' la qualità del marketing che ha fatto delle macchine IBM un successo.
Un'altra forza per aiutare le vendite è la presenza sul mercato della macchina e il sostegno delle Software House. Dopo tutto un computer si vende se c'è molto software dedicato a disposizione.
Le console hanno un problema di fondo, cioè che quando le si accende non accade nulla finché non viene inserito un cartridge oppure un disco. Non c'è alcuna interfaccia utente nel sistema operativo. Quindi l'unico vero sistema di provare la macchina resta quello di provare il software. I costruttori di console, quindi, necessitano dei programmatori, fornendo loro un adeguato

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA MEGA DRIVE

Space Harrier 2

Space Harrier 2 è un gioco da non perdere per chi possiede un Sega Mega Drive, perché è il migliore della serie sia dal punto di vista grafico che sonoro. Non lasciatevelo sfuggire.

Globale 85%

Nessuna console è completa senza una versione di Space Harrier, specialmente su una console Sega! Fantasy Land è di nuovo in pericolo, e per l'ennesima volta tocca proprio a Space Harrier liberare la terra dal male (suona un po' come una preghiera), e per farlo deve ricorrere al solo sistema che conosce: uccidere!
Space Harrier 2 ha ben 13 livelli di blastaggi non-stop. Ognuno dei primi 12 livelli può essere scelto all'inizio del gioco, ma per giocare il 13mo bisogna per forza aver risolto tutti i precedenti.
Come in tutte le versioni di Space Harrier, si punta tutto sulla grafica, e anche questa è molto colorata, ben definita e bene animata, sfruttando al massimo le capacità dei 16 bit, e raggiungendo una velocità molto vicina a quella del coin-op. Ma è comunque con l'arrivo dei guardiani di fine-livello che potrete apprezzare appieno l'animazione davvero fluida e molto realistica: i mostri si muovono in modo perfetto, rapido e senza un briciolo di sfarfallio. Bisogna vederlo per crederci!

PROSSIMAMENTE...

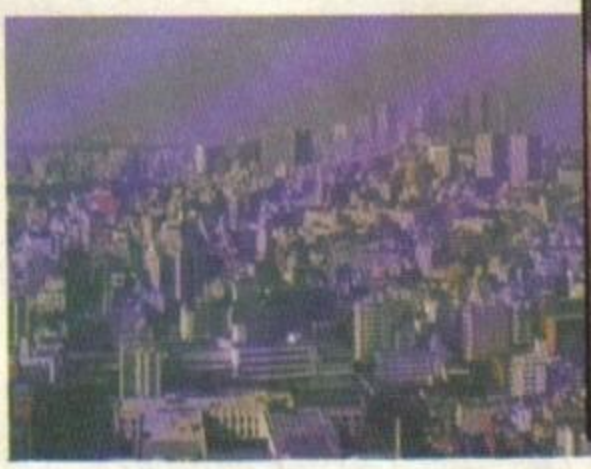
La cosa più incredibile a proposito del Sega Mega Drive è che i titoli qui recensiti sono relativamente vecchi, e vennero pubblicati praticamente all'epoca in cui la macchina venne lanciata. Figuratevi che risultati si otterranno una volta che i programmatori avranno avuto modo di studiarsi per bene le potenzialità della macchina. E tanto per sognare aspettatevi come prossimi titoli i seguenti:

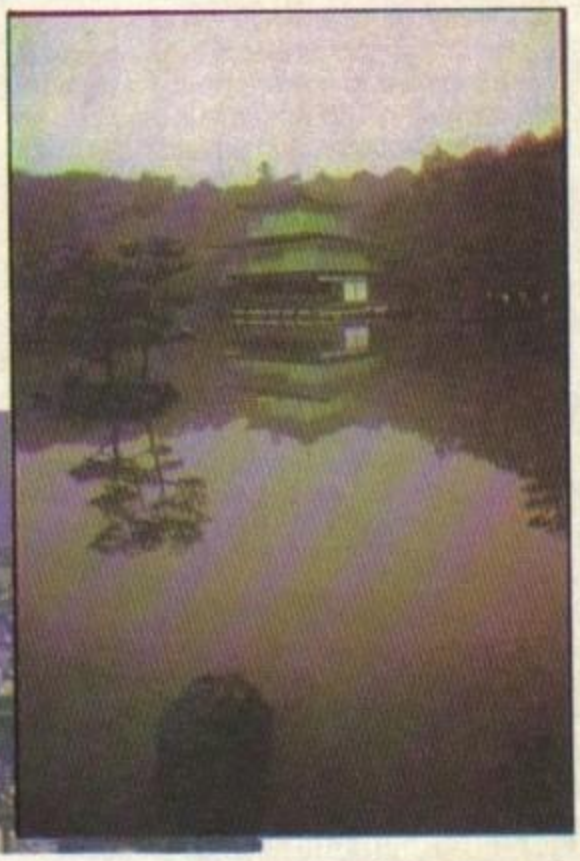
Power Drift
Super League
Rambo III (titolo provvisorio)
Out Run 3D
Fantasy Zone 2
Super Hang On
World Cup Soccer
Baseball Competition
Afterburner

supporto tecnico.
La disponibilità di software è un altro punto importante per la vendita: nessuno vorrebbe acquistare una console senza software dedicato. E' per questo che il sistema a 8 bit della Sega ha venduto meglio di qualsiasi altra console in Europa. E comunque tutte le console devono avere a disposizione subito i giochi migliori, anche se non mi pare molto ortodosso che la Nintendo pubblichi i best seller firmati Sega!
Presto il mercato vedrà diminuire il salto esistente tra la qualità dei prodotti coin-op e quella delle versioni per console. Tutto ciò avrà l'effetto di eliminare i pesci piccoli dal mercato arcade e di spingere le grandi 5 (Sega, Namco, Taito, ecc.) alla produzione di giochi più interattivi e interessanti che ne giustificheranno il prezzo. La release di Winning Run della Namco, per esempio, è probabilmente la prima di una linea di prodotti molto curati che segneranno un passo avanti nel mondo degli arcade.
La rivoluzione delle console non è ancora finita, e noi la seguiremo sempre riportandovi le novità dalla "prima linea" e tenendovi costantemente informati, come sempre.

■ **Phil Harrison è un game designer che lavora per la Vivid Images Developments.**

Foto giapponesi di Phil Harrison





Il modernissimo centro urbano di Tokyo (qui sopra) è il posto dove nasce la tecnologia che sta dietro le console, ma l'ispirazione che genera personaggi e fondali 'carini' proviene da situazioni più calme e intime (a destra qui sopra)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE KRISTAL

Addictive Games, per Amiga

Originariamente scritta nel 1976, The Kristal doveva essere una commedia musicale (il titolo era The Kristal Of Kronos) e, malgrado vennero registrate alcune canzoni, lo spettacolo non venne mai messo in scena. Per anni il progetto restò nel limbo quando, all'improvviso, comparirono i computer a 16 bit, e il gioco venne realizzato.

The Kristal ripropone interamente il contenuto e la trama della commedia musicale, e per questo vi ritrovate il gioco su ben 4 dischi formattati a doppia faccia! La storia si impernia sul Cristallo di Kronos, un oggetto mistico originariamente custodito nel Palazzo dell'amore.
Ma sotto l'influenza del perfido e malvagio Ono, Malagar viene costretto a rubare il prezioso cristallo, causando così il crollo dell'intero palazzo. Inutile dire che quest'azione non venne molto gradita dal più vecchio abitante del Palazzo, Essence, che prontamente si mise alla ricerca della nave di Malagar, distruggendola e recuperando il cristallo. Essence, però, decise di nascondere il cristallo in un luogo più sicuro: una camera segreta dove solo i puri di cuore sarebbero potuti entrare.
Una persona così pura e candida non potrebbe che essere... voi! Ovvero Dancis Frake, del quale prendete subito i panni dopo un'introduzione di Patrick Moore di circa 30 secondi.
Il gioco si svolge su una decina di sistemi planetari diversi, interagendo con circa 50 personaggi. Potrete parlare con loro tramite input di testo, e il parser è sorprendentemente buono.
Ma se interagire con i personaggi non porta a nulla di buono, bisogna combattere. In una sorta di "spada-contro-spada", sarete coinvolti in un'animazione davvero interessante.
Sopravvivete alla battaglia, e potrete viaggiare su altri pianeti a bordo di un galeone a remi del 1600! Voi sarete al timone (ma pensa!) pronti a tirare cannonate per uccidere gli eventuali pirati spaziali e non.
E' chiaro che, oltre a tutto ciò, l'avventura è ricca di spiritosaggini che rendono The Kristal divertente da giocare, un po' come Zak Mckracken, per intenderci (ma chi lo batte, quello?).
Forse The Kristal avrebbe potuto dare ancora qualcosa di più all'animazione, ma certo questo non toglie nulla al gioco, e perdipiù i problemi da risolvere sono interessanti e mai troppo complicati. E poi c'è una sorta di random con oggetti e personaggi, e questo rende il gioco ancora meno ripetibile.
Insomma, se amate le avventure, soprattutto quelle fantasy, dove tutto è possibile, questa fa per voi. Peccato che durante il gioco non si sentono le canzoni del musical, sarebbe stato un tocco in più!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

Senza dubbio è uno dei migliori giochi disponibili su Amiga, comparabile con le migliori produzioni Cinemaware. C'è un bel discorso digitalizzato dalla voce di Patrick Moore, all'inizio, effetti interessanti e cura di alcuni dettagli. La grafica e l'animazione sono molto buone e adatte a un'avventura del genere. La complessità del gioco, e gli interessanti sottogiochi ne fanno uno dei migliori arcade adventure esistenti sul mercato.

GLOBALE: 90%

"La complessità del gioco, e gli interessanti sottogiochi ne fanno uno dei migliori arcade adventure esistenti sul mercato."

SoftMail

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI PROGRAMMI ORIGINALI PER TUTTI I TIPI DI COMPUTERS
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74
® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

SOFT MAIL

Vuoi ricevere il nostro catalogo gratuito tutto a colori?
Richiedilo allo **(031) 300.174**

Hai prenotato il tuo Shoot'Em Up Construction Kit per Amiga con manuale in italiano?

Se non l'hai ancora riservato, affrettati! Scrivi o telefonaci: sarai tra i primi a riceverlo!

LIBRI/HINTS & TIPS	
Bard's tales (vari)	telef.
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Gunship acad.	25.000
King quest III	19.000
King quest IV	19.000
Manhunter N.Y.	19.000
Pool of radiance	20.000
Space quest (vari)	telef.
Ultima (vari)	telef.

AMIGA	
Archipelagos	69.000
Bal. power 1990	49.000
Battle tech	59.000
Bio challenge	39.000
Chuckie egg II	49.000
Cosmic pirate	39.000
Deja vu II	49.000
Demon's winter	59.000
Dragon's lair1mb	75.000
Enigma device	59.000
Gran prix circuit	telef.
Gunship	telef.
F16 Combat pilot	telef.
F16 Falcon	59.000
Football direct.II	49.000
Fire brigade	85.000
Journey	59.000
Last inca	59.000
Lord...rising sun	69.000
Microprose soccer	telef.
Millenium 2.2	49.000
Mother goose	59.000
Populous	55.000
Powerdrome	telef.
Real ghostbuster	49.000
Run the gauntlet	39.000
Scenery#9,Hawaian	*tel.*
S.E.U.C.K.	telef.
Shogun	59.000
Test drive II	69.000
Scenery disks	telef.
Vindicators	25.000
Voyager	39.000
Workbench 1.3	45.000
Zak McKracken ITA	tel.

Tony Severa hint disks:
Heroes of lance 29.000
Leisure s. Larry 19.000
Bard's tale 29.000
Nuovi titoli per grafica, animazione ecc. telef.

MS-DOS 5"	
Abram battletank	59.000
Adv.constr.set	25.000
Battlechess	59.000
Earl w.baseball	25.000
F16 combat pilot	55.000
F19 Stealth figh.	79.000
Football dir. II	39.000
Grand prix circuit	59.000
Journey...heart	29.000
Lord of conquest	25.000
Modem wars	59.000
Sex vixen..space	69.000
Sinbad	59.000
Versioni su 3"	*telef.*

MS-DOS 3" & 5"	
Fire brigade	69.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT	85.000
King quest IV	69.000
Life & death	79.000
Millionaire II	79.000
Prophecy	59.000
Rocket Ranger	59.000
Silpheed	59.000
4 soccer simul.	29.000
688 Attack Sub	69.000

ATARI ST	
Archipelagos	69.000
Barbarian II	39.000
Bio challenge	39.000
Cosmic pirate	39.000
Deja vu II	49.000
Dragon's lair	telef.
F16 Falcon	59.000
Journey..earth	29.000
Manhunter N.Y.	59.000
Microprose soccer	tel.
Millenium 2.2	49.000
Police quest II	telef.
Populous	55.000
Rocket ranger	telef.
Tiger road	29.000
TyphoonThomp.	25.000
Vindicators	25.000
Voyager	39.000

Ricco assortimento per tutti gli 8 bit, Apple, Mac e tanti, tanti accessori per il tuo computer!!

ORA APERTI AL PUBBLICO

Invia **subito** il buono d'ordine e riceverai insieme alla merce uno **speciale aggiornamento** con **tantissime offerte a prezzi incredibili!**
Non perdere la stagione dei veri affari!

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74, FAX (031) 30.02.14

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	Computer	Prezzo

TGM — Spese di spedizione Lit. 5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) — TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____

Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Prov. ___ Tel. _____

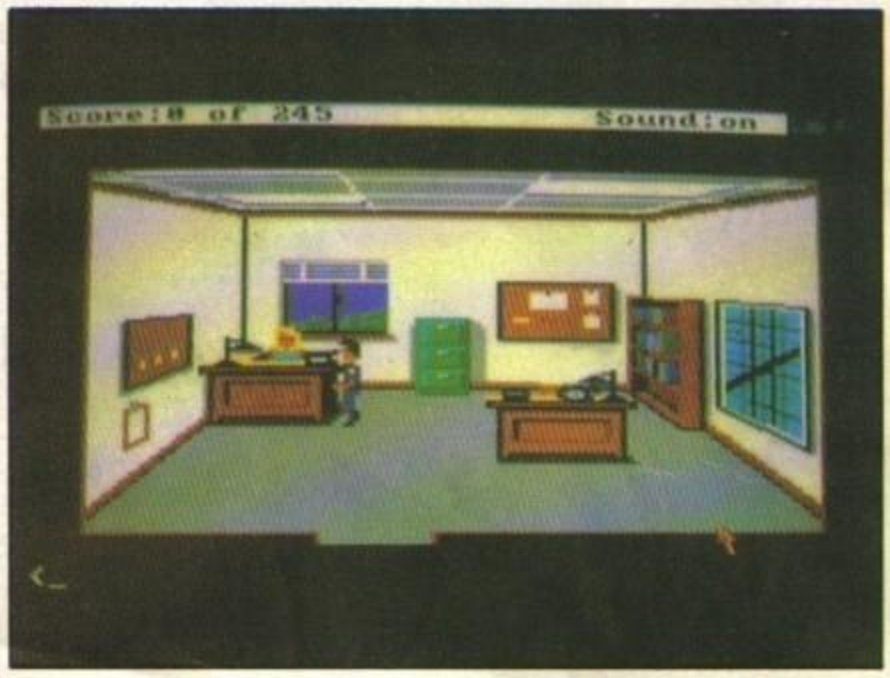
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Police Quest

Sierra - Amiga



Pensavate che la vita negli Stati Uniti sia solo divertimento e hamburger ? Beh, allora vi ricrederete immediatamente dopo aver giocato a Police Quest.
Per un poliziotto modello non esistono feste e Natali (più o meno come qui in redazione!), bisogna far rispettare la legge a tutti i costi, e nei giorni di festa la violenza non smette, anzi...
Così vi ritroverete nei panni di un poliziotto comune, immerso nella routine di tutti i giorni, alle prese con le solite cose (anche il capo che si arrabbia!), vagante per il quartier generale di Lytton: la doccia dopo la giornata di lavoro, il cambio della divisa con i vestiti civili, le ricerche al computer, il brief del capitano... le solite cose, insomma.
E così vagherete per la città con la vostra auto, giocando a fare l'investigatore, dando multe agli autisti e rispondendo alle chiamate via radio. Ma, dopo aver acquisito un po' di esperienza, il vostro compito sarà ben più arduo perché dovrete mettervi sulle tracce di un famosissimo spacciatore di droga: Death Angel.
Per riuscire nell'intento dovrete stare davvero molto attenti perché basta un minimo errore, uno spostamento involontario del mouse, un'azione leggermente azzardata, per veder terminare bruscamente la partita. Inoltre non dovrete mai dimenticare nessuna procedura, altrimenti verrete sbattuti fuori dal corpo di polizia in un attimo. Per esempio non dovete dimenticare di fare un giro intorno all'auto prima di lasciare il posteggio!
E' vero che c'è l'opzione per salvare il gioco, ma purtroppo vi ritroverete a dover salvare la situazione ogni 5 secondi, se non volete ricominciare ogni volta da capo!
Police Quest non è proprio bellissimo, anzi. Il parser non comprende frasi davvero molto comuni e logiche in ambito investigativo. Ad esempio quando dovete aspettare le 13 per avere il brief, provate a digitare un comunissimo "Wait" (aspetta), e il computer non vi capirà! Oppure provate a scrivere "say about number plate" (dimmi qualcosa sul numero di targa), e non otterrete molto.
Ci metterete un po' prima di entrare nello spirito del gioco e, una volta entrati, non è detto che ci restiate. Forse se amate i giochi della Sierra (?!) questo potrà piacervi molto, ma ho davvero i miei dubbi, anche se conosco persone che vanno matte per quest'avventura.
Fate come volete, la Sierra può proporvi titoli molto migliori (leggete la recensione di Manhunter), e magari guardatelo prima di acquistarlo, anche perché la grafica e il sonoro non vi daranno certo grandi emozioni! Solo emozioni PC.

Amiga

Che dire? Fate un po' voi. Su questo numero trovate una bella news sul modo di trasferire la grafica PC sull'Amiga. Noi ipotizziamo che la Sierra sia a conoscenza di questo sistema da molto tempo...

Globale: 48%

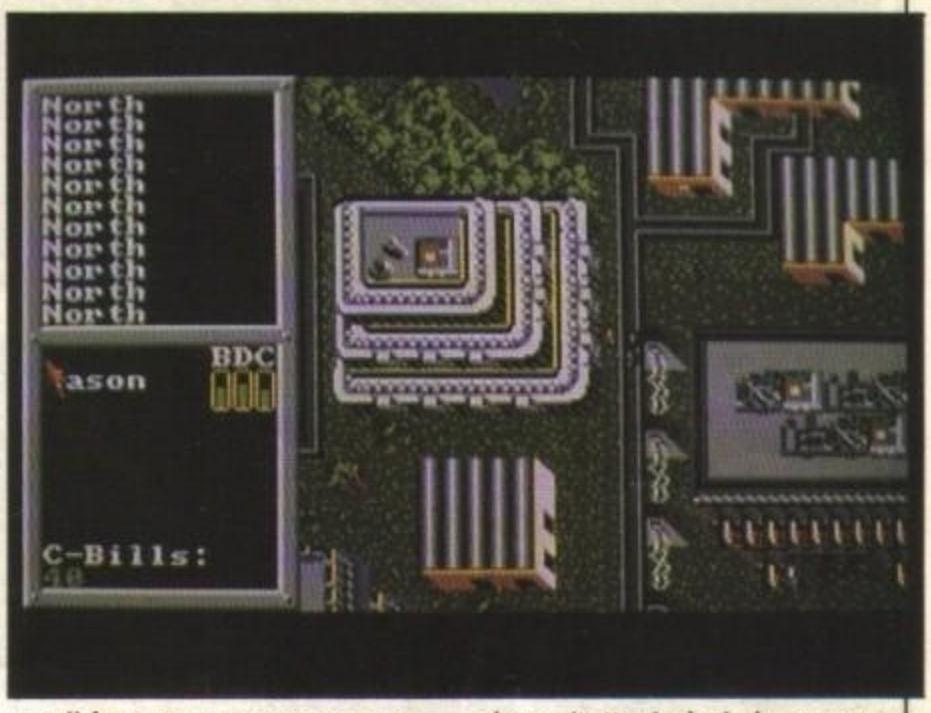
ATTENZIONE !!!
in Via Montegani,11 - Milano
TROVI ESPANSIONI A UN MEGA PER A 500
A L. 250.000 IVATO
da B.C.S.
IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO
DI GIOCHI ORIGINALI !!
tel. 02-89.69.960 - fax. 02-89502102

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

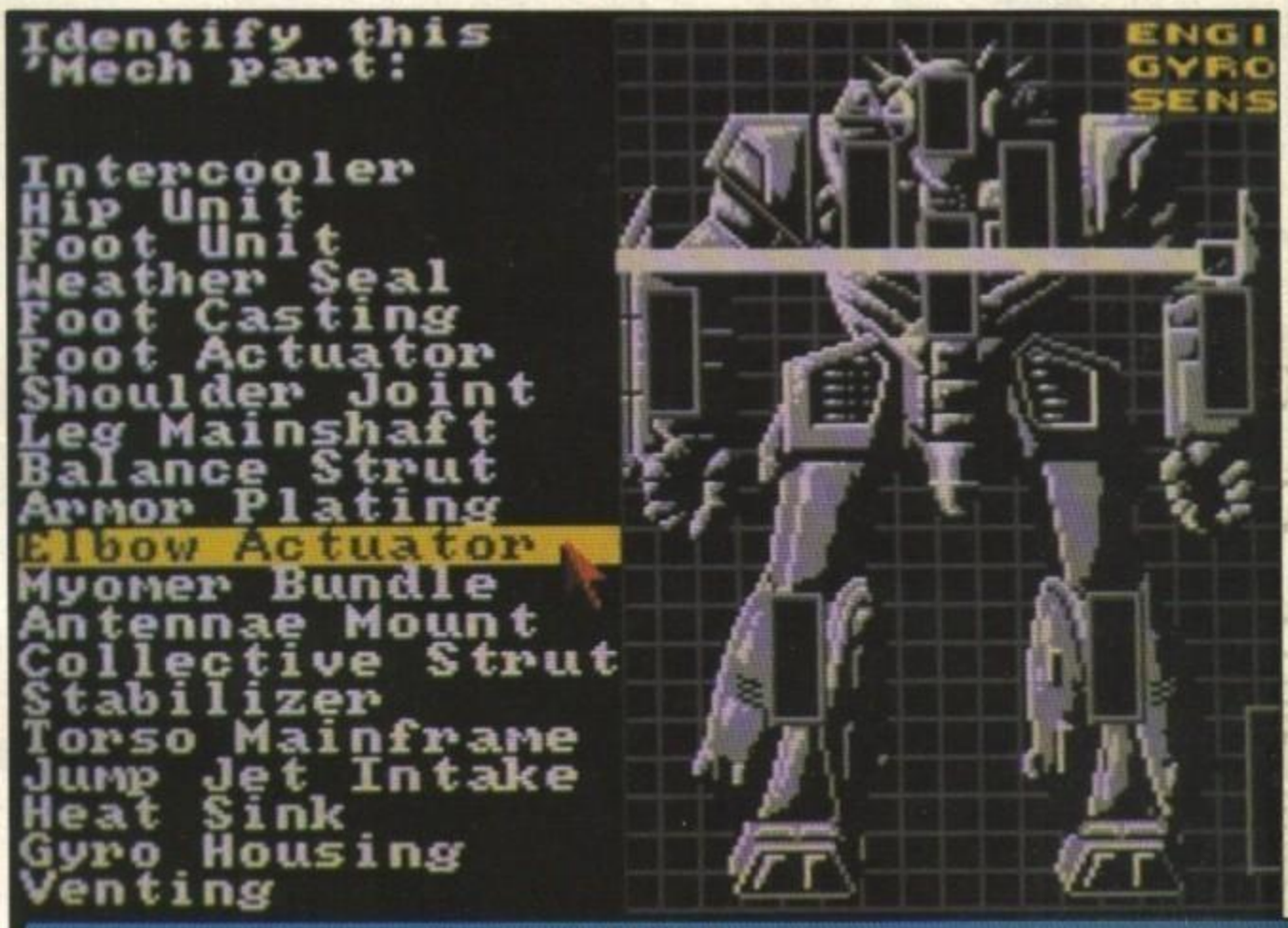
Battletech

Infocom - Amiga



Come promesso eccoci a parlare del terzo lavoro della Infocom, i Role Playing Games (per gli smemorati), ed in particolare di Battletech The Crescent Hawk's Inception. Tratto da una fortunata, almeno negli States, serie di giochi da tavolo sviluppati dalla FASA corporation, Battletech è un gioco molto complesso in cui bisogna impersonare un giovane cadetto, Jason Youngblood, alle prese con l'addestramento per diventare Mechwarrior nel 31° secolo su un pianeta chiamato Pacifica.

Il gioco prende inizio quindi in una cittadella da addestramento in cui dovete portare a termine tutto il training per imparare ad utilizzare i Battlemech, ultima generazione di robot da guerra alti 30 piedi e pesanti oltre 20 tonnellate sfruttandone sia le doti belliche sia quelle tecnico/esplorative. Come in tutti i Role Playing Games anche i questo il vostro personaggio deve imparare; non solo a combattere ma anche un po' di medicina, abilità con le armi ecc, ecc... una cosa singolare è che per poter equipaggiare meglio il vostro robot dovete acquistare armi armature e attrezzature varie, per cui dovete anche imparare a giocare in borsa per poter trovare il denaro necessario. Attenzione che però la vita non è tutta una scuola (meno male!) e da un momento all'altro vi ritroverete fuori dalla cittadella a 'tu per tu' con i Mech nemici (e qui vedremo chi ha studiato o no!). Infatti la vostra prima missione, una volta terminato l'addestramento (in modo piuttosto veloce e senza tanti preamboli a dire il vero) consiste nell'esplorare Pacifica in lungo e in largo per tracciare una mappa dei centri abitati. Ma Pacifica non lo è poi così tanto e troverete quindi un sacco di nemici pronti ad ostacolarvi il compito. Nel vostro vagabondare tra una città e l'altra potrete però incontrare 'concessionari' di Mech per le riparazioni, ospedali (per voi!) e ritrovi nei quali incontrare altri personaggi con i quali formare un gruppo e poter portare a termine la missione (tutta 'roba' da avventurieri insomma).



AMIGA

Appena ho letto le istruzioni mi sono piegato in dodici dalle risate pensando che la Infocom avesse sbagliato a far stampare la manualistica. 4 milioni di locazioni mi sono detto, non possono essere altro che un errore. Ma, appena cominciato, il gioco mi ha dimostrato di averne anche qualcuna in più! La grafica è povera e gli sprite sono come quelli di un C64, ma l'immensità di un RPG è riportata in tutto il suo splendore, al punto che vi sentirete davvero persi nelle pianure di Pacifica. La possibilità di entrare in ogni luogo senza difficolta e la presenza di opzioni predeterminate toglie un po' di difficoltà al gioco che comunque in generale resta abbastanza alta. L'animazione semplice e veloce (vorrei vedere con quei ragni di sprite!) è però controbilanciata da un sonoro veramente inesistente (anche se sarebbe stato superfluo in questo gioco). La suddivisione dello screen di gioco in tre finestre è funzionale. La loro leggibilità è però strettamente legata alla lettura del manuale, e questo creerà non pochi problemi a coloro che ne acquisteranno una copia non originale! Manualistica come al solito completa anche se troppo farcita di pubblicità e depliant per un gioco dedicato agli amanti dell'esplorazione senza confine e non certo dell'azione stile arcade. Tutto sommato al di sotto di quelle che possono essere le aspettative da una casa come la Infocom, ma sicuramente un appuntamento da non perdere per tutti gli appassionati del gioco originale e gli aspiranti role-player.

GLOBALE: 81%

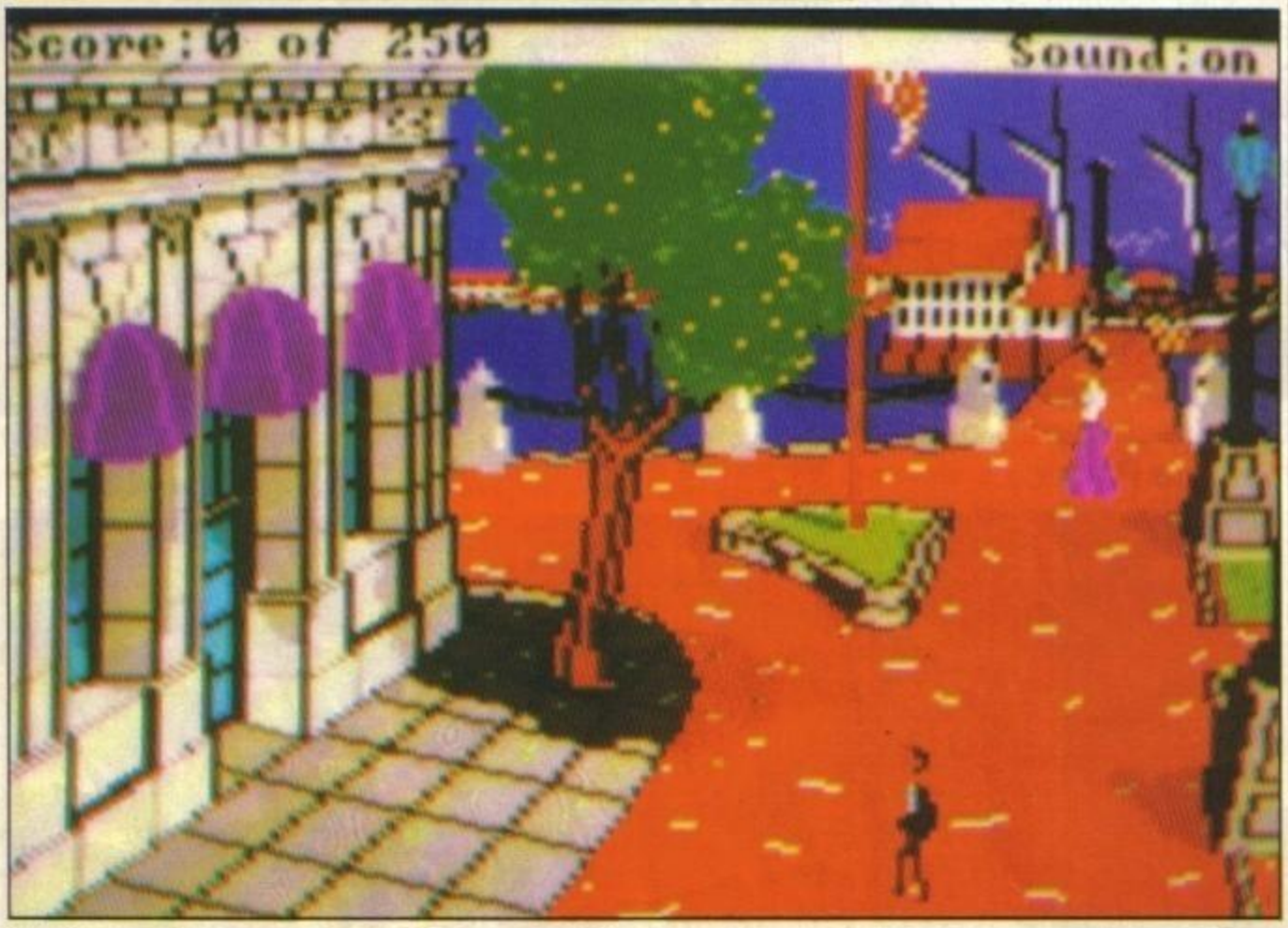
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gold Rush

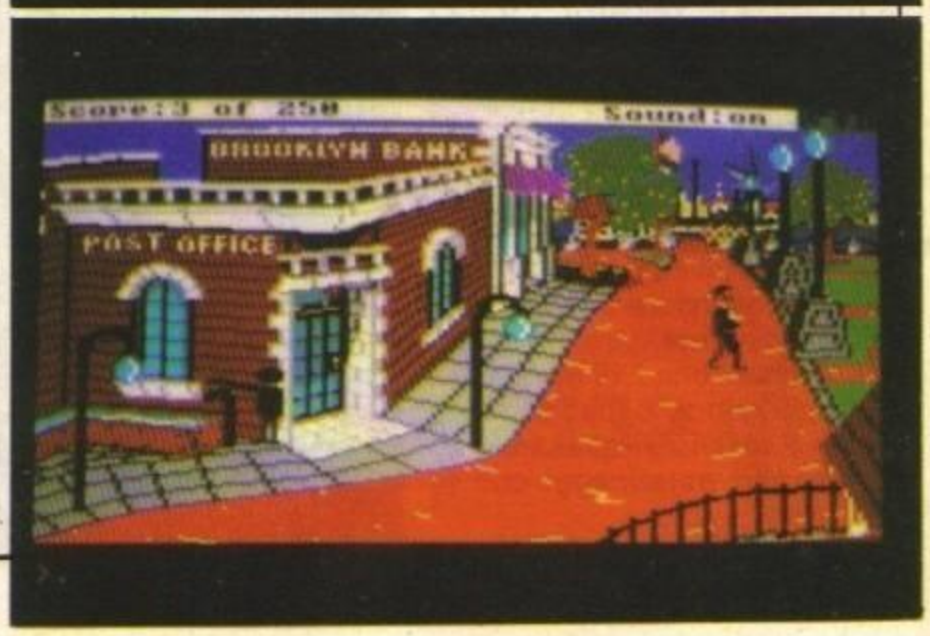
SIERRA, per PC, ST e Amiga



Qui a sinistra, la versione PC; sotto, quella Amiga ed ST: praticamente la stessa grafica

Proprio quando la Sierra-on-Line sembrava non fosse più in grado di produrre nulla di nuovo al di fuori degli episodi successivi delle sue grandi quattro saghe, King's Quest, Space Quest, Police Quest e il mitico Larry, ecco sbarcare in Italia un nuovo e originale titolo della serie '3-D animated adventure game', GOLD RUSH.

Frutto di una notevole ricerca storica e della fervida immaginazione di due autori di casa Sierra (Ken & Doug MacNeill, per la cronaca membri del team originario del primo King's Quest) GOLD RUSH racchiude in sé tutta la storia di un'epoca, quella della corsa all'oro. Potrete infatti affrontare tre viaggi (realmente le tre rotte seguite dai cercatori d'oro per andare dalla East Coast alla West Coast), due via mare e uno via terra per raggiungere la California, il primo vi porterà ad attraversare il golfo di Panama per poi procedere a piedi attraverso la giungla intricata dell'America centrale per ricongiungersi alla rotta del Golfo di California (è dura da credere ma lo stretto di Panama non c'era ancora nel 1848!). Il secondo che vi vedrà protagonisti di un pericoloso viaggio in mare aperto fino a doppiare Capo Horn per poi risalire sino a San Francisco, mentre il terzo in diligenza, in treno e battello a vapore attraverso 2500 miglia di selvaggio territorio americano. Ognuno di questi viaggi vi metterà in condizione di dover risolvere i problemi e i rischi affrontati dai primi Pionieri, indiani, ladri, serpenti velenosi, malattie ecc. ecc... Il gioco prende comunque vita in un posto tranquillo, Brooklyn nel 1848 (anno dell'inizio della corsa all'oro), e voi assumete i panni di Jarret Wilson, giovane impiegato di una società che, colpito dalla famosa febbre (quella che prese anche Charlot, ma questo c'entra come i cavoli a merenda!) decide di affrontare il periglioso viaggio verso la fortuna e la ricchezza nella terra Californiana. Ed è qui che dovete decidere quale tipo di viaggio fare, anche se la scelta dipende molto dalla vostra condotta di gioco, dalle mosse giuste che riuscite a piazzare prima di partire, e da quanto denaro vi ritrovate in tasca! Per esempio se siete molto lenti le vostre possibilità di prendere la nave sono molto rare, il fattore tempo è infatti una variabile molto forte in quest'ultimo prodotto della Sierra on Line, trovatevi al posto sbagliato nel momento sbagliato oppure nel posto giusto al momento sbagliato oppure... (basta così, grazie!) e il gioco vi riserverà un destino completamente differente. Tutto questo rende GOLD RUSH un gioco quasi eterno, che moltiplica notevolmente la longevità delle 150 locazioni da visitare. Gioco storicamente e geograficamente ineccepibile, GOLD RUSH vi darà una



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

precisa e dettagliata immagine dell'America dei pionieri

Amiga

Grafica — ahimè — cubettosa ed effetti sonori da Pc non fanno certo onore alle capacità di Amiga. La presenza contemporanea di più sprite, soprattutto se di una certa dimensione, rallentano in modo inverosimile il gioco che deve perciò essere giocato alla massima velocità creando un goffo effetto accelerazione ogni qualvolta ci si ritrova da soli sullo schermo! Al di là di tutto questo il gioco possiede però un effetto 'droga' indescrivibile, una volta cominciato non riuscirete più a staccare i globi oculari dal video e avrete solo voglia di scoprire ciò che si nasconde nella schermata successiva, il che lascia perdonare ogni scempio grafico. Forse è una specie di febbre proprio come quella dell'oro che vi costringerà a passare notti insonni alla folle ricerca della fortuna nelle valli Californiane. Buona fortuna!

GLOBALE PC: 87%

ST

Graficamente anche qui mi aspettavo molto di più, soprattutto dopo aver visto (una pre-release) di Larry II, e aver giocato King Quest IV su PC, in la cui grafica, migliorata sia come definizione che come particolari, si discosta molto dal tipo edilizio solito delle altre avventure targate Sierra. anche le schermate nelle ultime produzioni sono a tutta pagina senza cioè il prompt di inserimento testi, ritenevo perciò lecito pensare che avrebbero implementato lo stesso interprete, invece... identico discorso fatto per Amiga fa fatto per ciò che riguarda la longevità, mentre la velocità di esecuzione risulta un leggermente più elevata, il che permette un po' di respiro in più. A sfavore dei tempi tecnici va però fatto presente che, per mantenere la compatibilità con i vecchi modelli del 520ST (non STFM), il gioco gira sull'indecente numero di ben cinque dischi!!! (A nostro confronto i DJ sembrano dei Bronzi di Riace).

GLOBALE PC: 89%

PC

Siamo di fronte a una delle solite avventure dinamico-testuali in pseudo 3D targate Sierra On Line che purtroppo per i bigbiulsti più esigenti utilizza la risoluzione EGA dimezzata. Questo, tengo a precisarlo, viene attuato per ridurre al minimo il lavoro di passaggio dalla CGA alla più potente EGA, in quanto la prima utilizza la risoluzione massima pur facendo grande uso di colori retinati dato che non può avere più di quattro tinte cromatiche contemporanee, e quindi è a sua volta dimezzata. E così i conti tornano, ma non certo a favore della bistrattata EGA che viene sfruttata così a metà del minimo del suo potenziale. Tempi duri per queste schede. E anche per i drive, a quanto sembra, visto che anche il caricamento è più lento del solito. Il resto è tutto nello standard Sierra, di cui molti ms-dossiani hanno detto ogni bene possibile ed è quindi inutile ripetersi. O.K., O.K., non è affatto male, ma l'impegno non si vede molto.

GLOBALE PC: 73%

oltre che 'regalarvi' (si fa per dire vero?!) giorni di avventure. Da non perdere (a meno che non conosciate l'inglese, ma allora perché avete letto fino qui?)

UNA QUESTIONE DI... SCATOLE

Discorso a parte per la confezione. Molto ricca (si vede che i coniugi Williams, i fondatori della Sierra-on-Line, in California hanno trovato davvero l'oro!) contiene un libro di 88 (si proprio 88!) pagine con tutta la storia della corsa all'oro, una splendida mappa a colori delle Americhe con le tre rotte, un libricino con la copertina in altorilievo in cui troverete tutte le istruzioni del gioco, depliant vari e la cartolina per ottenere 12 abbonamenti gratuiti alla rivista della Sierra. Più di così... si muore schiacciati dal peso della confezione!

trentaduebit

Computer & Programmi

ATARI STORE
COMMODORE POINT
LEADER SOFT CENTER

ACCESSORI PER TUTTE LE MARCHE
INTERFACCE ANCHE SU RICHIESTA

APPLICAZIONI GRAFICHE E DTP

Mantova - Via C. Battisti, 14 - tel. 0376/326770

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

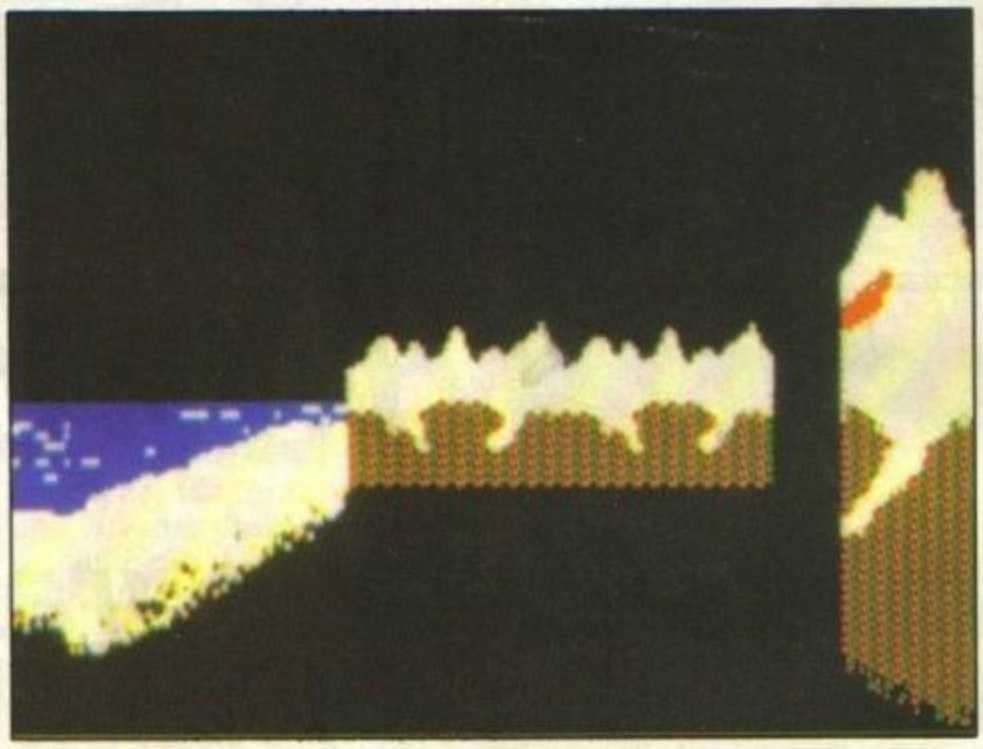
http://www.oldgamesitalia.net/

Might And Magic

New World Computing - PC

Sul fronte dei giochi di ruolo la SSI regna sovrana, forte di una serie di soddisfacenti RPG che non lasciano molti dubbi riguardo alla sua superiorità. Fortunatamente possiamo sempre contare su altre case emergenti e di buone promesse che non esitano a cercare di strapparle un pezzo di reame. Una di queste è la New World Computing che per quanto mi riguarda è alle sue prime esperienze in questo genere e sta cercando di dire la sua. Il confronto è inevitabile ma il dubbio è: sarà uno scontro di titani o una lotta già aggiudicata alla navigata SSI? La risposta in queste pagine.

In un mondo dove la magia e la forza sono le sole ricette di successo, gli unici espedienti per affermare la propria superiorità, è nascosto il Santuario Segreto con tutti i suoi misteri. Questo è l'agognato luogo che molti avventurieri cercano di raggiungere ma che per molti rimarrà sempre un sogno etereo e irraggiungibile a causa del mondo che li circonda, mondo ostile e popolato da svariati mostri che capiscono solo la legge del "mors tua, vita mea" e in cui sopravvivere senza essere vicini a qualche villaggio è quasi impossibile. In questo vastissimo mondo che annovera ribollenti deserti, foreste e fiumi, nevose montagne, inospitali distese d'acqua e vulcani minacciosi esiste ancora qualcuno che ha il coraggio di buttarsi alla ricerca del fatidico santuario per poi morire soddisfatto di sé e delle proprie imprese. Ricchi premi per chi indovina chi sarà quel qualcuno (dal canto mio non faccio nomi) che dovrà spedire un gruppetto di sei eroi pronti a tutto, anche alla morte onorevole. Questi eroi, come generalmente accade, vanno creati in base a razza, caratteristiche, classe, filosofia e sesso per essere poi mandati alla ventura. Le razze sono sei (vi sono umani, elfi, nani, gnomi e mezzi orchi), altrettante le classi (cavaliere, paladino, arciere, mago, chierico e ladro) e una in più le caratteristiche (forza, intelligenza, carisma, resistenza, velocità, accuratezza e fortuna). E qui subentra una piccola innovazione: fino a qualche RPG fa le classi dipendevano esclusivamente dalla nostra scelta e potevano essere adattate a qualsiasi caratteristica, mentre qui a Might And Magic si scelgono prima le caratteristiche e poi si sceglie la classe tra quelle compatibili con esse. Mi spiego meglio: per avere un cavaliere la caratteristica dal valore più alto deve essere la forza se no due di picche. Se poi la caratteristica più elevata è l'accuratezza quell'uomo potrà diventare arciere e così via. Con questo espediente è possibile avere personaggi abbastanza in tono con la rispettiva classe quando in altri giochi si tendeva all'improvvisazione. La filosofia può essere buona, neutrale o cattiva e permette di usare solo determinati oggetti o di entrare in luoghi riservati per cui è bene avere almeno un personaggio per ciascuna di esse. Se poi siete in dubbio per la scelta del sesso tranquillizzatevi perché Might And Magic non è certo misogino e maschilista come certi altri, per cui uomini e donne sono praticamente identici eccetto per l'accesso ad alcuni luoghi. E adesso la cosa meno consolante: all'inizio non avrete il becco di un quattrino ma solo delle misere mazze che qualsiasi venditore di armi non vi stimerebbe un soldo bucato. Piccola nota informativa: sul disco è già presente una compagnia di guerrieri con un po' di quattrini ma quella la lascio ai principianti e ai meno sicuri di sé. Si parte da Sorpigal, una delle cinque città disseminate per la terra in questione e ospitanti tra l'altro taverne, locande, negozi, templi e luoghi di apprendimento, cioè servizi a dir poco essenziali. Le città, come pure tutti gli altri tipi di luoghi, sono rappresentati in visione prospettico-soggettiva ossia attraverso gli occhi del gruppo. Se questo sistema è particolarmente indicato quando si è fra quattro mura, è assolutamente falso in quasi tutti gli altri casi. Perché questo? Semplice: se siete, per esempio, in una foresta vi sembrerà di essere non in una vera foresta, ma in un luogo dove siano stati affissi tanti cartelloni con dipinti alberi o cespugli e questo è particolarmente evidente quanto vi siano dei buchi tra un "cartellone" e l'altro. A questo punto molti si chiederanno come si sia potuto commettere un errore così madornale, ma anche stavolta la risposta non lascia dubbi. La spiegazione è tutta nel fatto che i programmatori volevano realizzare un labirinto in ogni e qualsiasi luogo, delimitato appunto da queste pareti alquanto artificiose. La cosa potrebbe anche passare in secondo piano se non si aggiungesse che l'insaziabilità dei suddetti programmatori è arrivata al punto da creare immagini false, per cui



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un muro o un albero può apparire invalicabile mentre non lo è. Purtroppo questo genera a volte incomprensioni tra il povero avventuriero e il computer e si finisce bloccati in un luogo che vorrebbe esistere ma che non c'è. Non di rado, infatti, in città si scoprono degli pseudomuri entro i quali si rimane bloccati a meno di non smanettare a casaccio. Cose da fantascienza! E così i vari componenti del party si muovono in questo labirinto ingannevole e traditore fino al primo incontro indesiderato. A questo punto, se non si viene subito alle armi e se non siete animati da spirito belligerante, potete barattare la vostra vita (se accettano), arrendervi o scappare a gambe levate. Poiché gli esiti di queste ultime possibilità sono ovvi descriverò solo il primo e di gran lunga il più importante: il combattimento. Bene, sono quasi riuscito a perdonare la presa in giro dei cartelloni, ma qui siamo di fronte a uno dei combattimenti più brutti che la storia dei giochi di ruolo ricordi. Tutto questo sia perché non c'è uno straccio di grafica, sia perché tutto è semplificato al massimo al punto che si riduce in "spara e spera" e tutti gli approcci tattici vanno a farsi benedire. Non ci credete? Leggete! Come sapete, nei combattimenti tradizionali i contendenti di entrambe le parti possono avanzare verso un avversario e ingaggiare un duello all'arma bianca. Qui invece gli unici che possono avanzare sono i nemici mentre voi, a meno di non utilizzare qualche potente magia, vi troverete quasi sempre due guerrieri che duellano mentre i restanti quattro stanno a guardare e possono intervenire solo con magie o con archi, posto che li abbiano. Con un simile combattimento terribilmente claustrofobico e semplicistico non posso che storcere il naso pensando a come sia facile rovinare un gioco. Alla fine di ogni combattimento si possono trovare delle sacche o dei forzieri contenenti soldi e a volte anche altri oggetti. I punti di esperienza che si accumulano man mano che si combatte sono determinanti ai fini della salita di livello e quindi del proprio potenziamento. Per quanto concerne i soldi avrete già capito cosa farvene: comprare armi e armature sempre migliori per diventare sempre più forti e temibili. In fondo anche questa è avventura.

PC

La grafica è passabile per un RPG anche se al di fuori delle città ci si accorge che la prospettiva è falsa e i fondali sembrano dipinti su cartelloni pubblicitari disposti in modo da formare un dedalo ingannevole che racchiude anche trappole visive e può portare a situazioni di immobilità involontaria da cui si esce solo premendo tasti a caso. Il fascino del gioco è rovinato da uno schema di combattimento che andrebbe completamente estrapolato da esso e buttato nel primo bidone, tanto è scarso sul piano strategico e completamente testuale per non dire semplicistico. Fortunatamente i veri appassionati sapranno chiudere tutti e due gli occhi su questi difetti e lo apprezzeranno per quello che è: un RPG incredibilmente snello, veloce, con pochissimi caricamenti da disco e con una notevole quantità di magie e di labirinti da esplorare. Comunque non siamo ancora al livello della SSI.

GLOBALE: 68%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo glorioso impero

SPACE 1889

Gioco di Ruolo, manuale di 216 pp
Games Designers Workshop

E' il 1889. La regina Vittoria è sul trono da 52 anni, e la Gran Bretagna vive i suoi anni migliori.

Grazie ai miracoli della scienza Vittoriana, il dominio delle navi da guerra inglesi si estende non solo sui mari ma anche nei cieli. Oserete voi sfidare, o prodi, i rischi di viaggi interplanetari sulle navi dell'etere fatte di legno e mosse dalla forza del vapore, i rischiosi incontri con ostili marziani in cerca di boschetti di meravigliosi "liftwood", scansare i dinosauri nelle paludi di Venere ed esplorare le eccitanti nuove frontiere del sistema solare? Se è così — continuate la lettura!

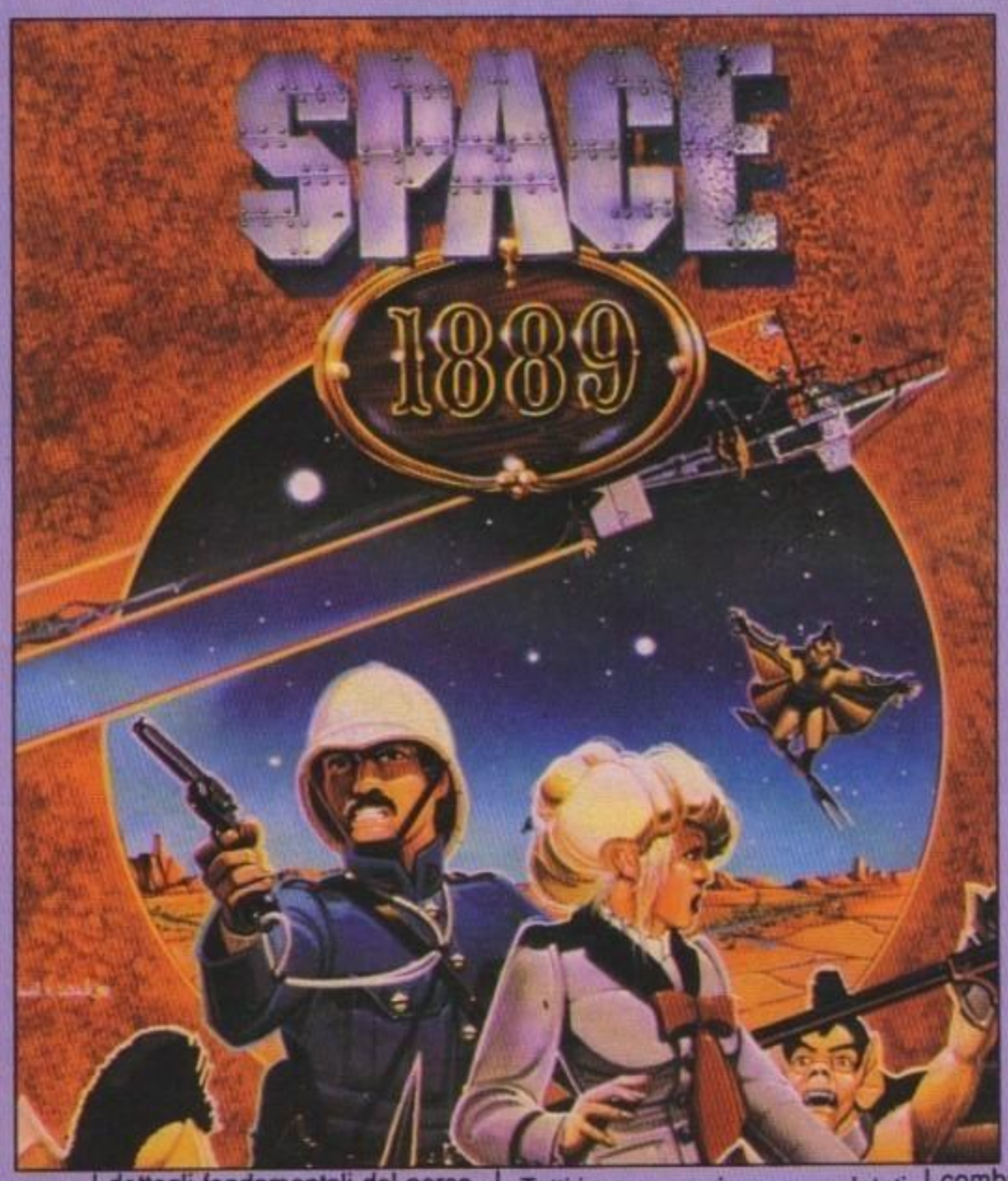
SPACE 1889 è la tanto attesa nuova produzione dalla Games Designers Workshop, i creatori statunitenti dei popolari Mega-Traveller, 2300AD e Twilight 2000. Unico nel concetto, il gioco permette ai giocatori di avventurarsi in uno scenario che avrebbe potuto essere partorito dell'immaginazione di G. Verne o di HG Wells — un'era Vittoriana alternativa dove l'avanzata scientifica, e più precisamente il meraviglioso Veliero dell'Etere inventato da Thomas Edison, aveva dato accesso a nuovi mondi da esplorare e conquistare.

Con navi da battaglia spaziali spinte dall'azione del vapore e potenziate da ingegnosi bollitori solari, le varie forze coloniali terrestri avevano esteso le loro conquiste fino a Marte e Venere. Ciò nonostante, i nuovi coloni dei due mondi si trovano a combattere con cose del tutto estranee alla loro realtà terrestre — i belligeranti Signori del Cielo marziani e l'ostile flora venusiana, la fauna ed il clima sono tutte delle costanti minacce.

E ci sono anche molte minacce più familiari, dato che le nazioni della Terra portano le loro tradizionali rivalità nello spazio e si contendono la divisione delle ricchezze del sistema solare.

Questa originalissima realtà alternativa diventa un ottimo scenario per un adventure di ruolo.

I giocatori possono assumere i ruoli di esploratori, detective, inventori, diplomatici interplanetari o membri delle forze Armate di Sua Maestà alla ricerca di fama e fortuna. Il sistema di regole utilizzato è nuovo ed allo stesso tempo molto semplice, concentrandosi stabilmente sull'azione rapida e frenetica piuttosto che su una serie di complessi dettagli.



I dettagli fondamentali del personaggi interpretato dal giocatore sono descritti attraverso sei attributi — forza, agilità, resistenza, intelligenza, carisma e livello sociale — su una scala di valori da uno a sei. Inoltre, un personaggio sarà dotato di valori relativi a diverse abilità specifiche.

I valori delle abilità di partenza vengono acquisiti in due modi. Tutti i personaggi vengono dotati automaticamente di alcune specialità, con un punteggio iniziale derivante dal valore dei propri Attributi.

Così un personaggio con un grande punteggio per la forza fisica andrà bene a Fisticuffs (che copre tutti i combattimenti senz'armi — non solo la boxe), mentre un alto punteggio intellettuale donerà al personaggio una buona capacità osservazione.

Inoltre, ogni giocatore sceglie una carriera per il proprio personaggio, carriera che porta con sé ulteriori livelli di abilità. C'è una vasta scelta di carriere relative ad occupazioni tipiche dell'età Vittoriana — come Detective, Ufficiale di cavalleria, Inventore e persino Anarchico. Infine, qualche livello di abilità aggiuntivo può essere acquisito utilizzando un semplice sistema a punti.

Tutto ciò che dovrete fare a questo punto è scegliere il nome del nuovo avventuriero, e sarete finalmente pronti a giocare.

L'intera processo di creazione del personaggio richiede solo 5 minuti, e ci sono delle semplici guide di riferimento per velocizzare il tutto. Il resto del regolamento è egualmente semplice e diretto.

L'uso delle abilità è determinato da un "valore di difficoltà" di base, secondo il quale il giocatore lancia un dado riferendosi al proprio sistema di abilità cercando di battere, per vincere, un punteggio prefissato stabilito dall'arbitro — ad esempio, dato che per un uomo non allenato a cavalcare uno Skrill (la bizzarra cavalcatura volante dei marziani) rappresenta un'abilità equestre alquanto impossibile, la difficoltà posta dall'arbitro sarà pari a 20.

Anche l'esito del combattimento è rapido e semplice, essendo basata molto più su rapide azioni che su complessi calcoli strategici.

Sono previste regole per combattimenti con armi pesanti (artiglierie e simili) e battaglie aeree così come per combattimenti corpo a corpo.

Il gioco non è chiaramente inteso come un tipo di gioco basato su violenti duelli, dal momento che il combattimento personale tende a diventare 'un solitario' — il protagonista con le migliori abilità nelle armi vincerà spesso

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

molto rapidamente, e le ferite sono abbastanza serie dato che con un singolo colpo ben assestato potete abbattere la maggior parte degli avversari.
La semplicità dei meccanismi di base lascia la maggior parte del manuale libero di approfondire particolari tali da aiutarci a penetrare maggiormente nell'atmosfera del gioco.
C'è un capitolo che tratta dell'età Vittoriana, fornendo una breve descrizione della società di allora, della politica, e della gente di quell'era.
Venti pagine sono dedicate alla classificazione degli equipaggiamenti in cui i giocatori si possono imbattere, da semplici arnesi come coltelli, gadget come una macchina fotografica, attrezzi di laboratorio e il nuovo sorprendente "strumento telefonico", equipaggiamenti da trasporto che vanno dalle biciclette agli alianti da guerra Marziani, oltre ad armi di ogni tipo. Il capitolo "viaggi e navigazione" include un'intera scala di rischi da affrontare per i giocatori, dalla febbre da fieno agli uragani Marziani.

La Luna, Marte e Venere hanno ciascuno un proprio capitolo dedicato esclusivamente a loro; nel capitolo marziano, che è il più esteso, compaiono le quattro razze marziane come i Marziani di Canale con la loro avanzata ma stagnante civililtà e i barbarici Marziani Elevati (chiamati così per la loro capacità di volare, non per le loro capacità intellettuali!), e non mancano anche alcuni suggerimenti per l'avventura.
Un particolare capitolo molto divertente tratta di scienza ed invenzioni. I personaggi controllati dai giocatori che sono inventori di mestiere potranno condurre ricerche per provare a produrre nuovi gadget dotati di un vario grado di utilità , che spesso forniscono anche degli spunti per l'avventura.
E naturalmente l'arbitro potrà far confrontare i giocatori anche con gli scienziati-inventori pazzi. Vengono inoltre descritte molte delle possibili invenzioni, come ad esempio i Raggi Congelanti, elicotteri, controllori gravitazionali e naturalmente forme di Vita Sintetica. Molte migliorie e supplementi di avventure per il sistema SPACE 1889 sono state inserite in catalogo per la distribuzione nei prossimi mesi, perlomeno all'estero, e l'unico finora disponibile è un prodotto chimato "Referees Screen", un tabellone di consultazione da tenere davanti mentre si gioca come promemoria. Questo contiene tutte le importanti tabelle di valutazione tratte dal regolamento del gioco, un manuale di sedici pagine contenente una piccola aggiunta alle regole basilari e molte informazioni di consultazione sui combattimenti, viaggi e incontri; e due "Stikkits" fermacarte hi-tech per attaccare le note sullo 'schermo' durante il gioco. Difficilmente qualcosa di questo materiale è veramente nuovo — il pacchetto serve semplicemente come guida aggiuntiva di riferimento da abbinare al manuale delle regole di base.
Questo è certamente un utile ausilio al gioco, ma offre veramente poco per il suo prezzo.
E disponibile anche "SKY GALLEONS OF MARS", il boardgame di combattimento nave-contro-nave sopra il pianeta rosso, che permette a 2 giocatori di combattere battaglie tra le flotte dei signori della guerra marziani e le navi aeree da battaglia della Marina Reale inglese.
In definitiva, Space 1889 è un prodotto altamante raccomandabile. Le regole sono semplici e permettono un'azione veloce e un gioco di ruolo non esageratamene impegnativo a circa lo stesso livello di Star Wars della West End. Il manuale di istruzione si presenta, però, abbastanza povero, essendo stata stampato su una carta economica con appena una manciata di colori grossolani e privo di un indice.
Dal principio alla fine viene utilizzato un carattere molto grosso, così che il materiale contenuto nel manuale è molto meno di quello che le 216 pagine farebbero immaginare.
In ogni caso, questo è uno dei prodotti più divertenti finora provati, e alla fine del gioco vorrete ritornare presto alla "Crown Colony" di Sytis su Marte per una nuva, fantastica avventura!

CORRISPONDENZA, SEMPRE

Tra noi e voi, oltre la vendita

Assistenza tecnica telefonica (DIGIMAIL HOTLINE) su tutta la gamma dei nostri prodotti. PREZZI IVA INCLUSA. Richiedi SUBITO il nostro catalogo generale HARDWARE e SOFTWARE ORIGINALE comprendente centinaia di articoli e programmi rigorosamente originali per AMIGA, ATARI ST, MS-DOS.

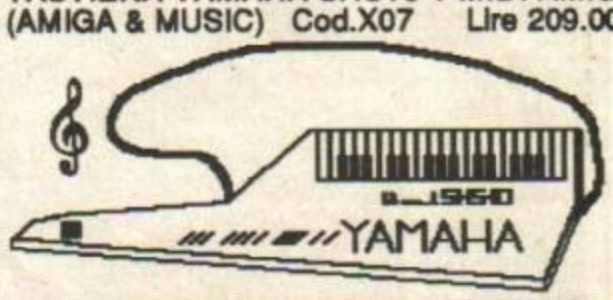
PENNA OTTICA Cod.A01 Lire 49.000
Sensazionale novita'! Finalmente disponibile per Amiga una penna ottica che lavora in emulazione mouse : potrete scegliere i menu direttamente sullo schermo, muovere il pointer nel punto desiderato, lavorare con tutti i programmi che usano il puntatore in maniera immediata e semplicissima.
Completa di un ottimo software di gestione.

TURBO PEDAL Cod.GA7 Lire 59.500
ECCEZIONALE! DEDICATO A TUTTI I VIDEOMANIACI
Il primo efficace simulatore dei pedali dell'acceleratore e del freno, una incredibile "macchina da videogioco": il Turbo Pedal, usato insieme al joystick, vi consentira' di dare il meglio nei giochi di guida (Test Drive, WEC Le Mans, Outrun....). Appoggiato a terra e fissato con le apposite ventose consente di utilizzare i suoi due pedali come acceleratore e freno, rendendo cosi' molto piu' realistica ed immediata la sensazione della guida.
E' assolutamente obbligatorio provarlo!
IN OMAGGIO Outrun e Supercycle per C64 o Offroad 4X4 per Amiga (specificare).

YAMAHA SHS 10 Cod.E19 Lire 149.000
Eccezionale tastiera digitale FM, uscita MIDI, 25 strumenti e 25 ritmi selezionabili, effetti speciali, display digitale, autobass, autochord, automelody, funziona a batterie o tramite alimentatore; collegabile ad un impianto stereo o, tramite interfaccia MIDI, ad un Amiga o ad un Atari ST.

MIDI AMIGA Cod.A17 Lire 79.000

IN OFFERTA:
TASTIERA YAMAHA SHS10 + MIDI AMIGA (AMIGA & MUSIC) Cod.X07 Lire 209.000



RICHIEDETE ALLA "DIGIMAIL VIDEOSERVICE - VIA CORONELLI 10, 20146 MILANO" IL VASTISSIMO CATALOGO DI VIDEOCASSETTE ORIGINALI, INVIANDO LIRE 2000 PER LE SPESE DI SPEDIZIONE: VIDEO MUSICALI, DOCUMENTARI, CARTOONS, FILM, COMODAMENTE A CASA VOSTRA IN BREVE TEMPO. UNA OCCASIONE DA NON PERDERE !

digimail SRL

VENDIAMO SOLO PER CORRISPONDENZA
ORDINE MINIMO LIRE 30.000

Ordinare e' semplice: basta spedire il tagliando a DIGIMAIL s.r.l. via Coronelli 10 - 20146 MILANO, oppure telefonare allo 02/426559 dalle ore 10 alle 19. Spedizione contrassegno con spese a carico del destinatario. Imballo gratuito. Spedizione a mezzo corriere su richiesta.

by DM-dtp

NOME COGNOME T89
VIA N. CAP
CITTA' PROV.
Firma (di un genitore se minorenne)
Quale computer possiedi? Hai un videoregistratore? SI NO

DESCRIZIONE	COD.	Q.ta'	PREZZO

Desidero ricevere in piu' il catalogo Software originale TOTALE

TGM TX 010:06-89 77/84

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE

Il data base di TGM vi fornirà mese per mese un breve riassunto dei giochi recensiti che abbiano qualcosa di interessante da dire. Non sono per forza tutti dei 90% e oltre, ma tutti hanno qualcosa di particolare. Nella lista ne compare almeno uno per ogni genere. Fate buoni acquisti, e non date colpa a noi: uomo avvisato, mezzo salvato!

GAMES DATA BASE

ALIEN SYNDROME
Una Squadra Speciale pronta per salvare i prigionieri dai terribili alieni. Uno shoot'em up dal ritmo serrato dove grafica e sonoro sono imbattibili. TGM 1/34

ARKANOID 2: THE REVENGE OF DOH
Per gli appassionati del genere Breakout, ecco il ritorno di Doh in questo gioco ormai classico che consiste nel distruggere i mattoncini colorati tramite la propria pallina e racchetta. Tanto colore ed effetti sonori. TGM 1/27

BARBARIAN II
Un picchiaduro con risvolti d'arcade-adventure che è già diventato leggenda. Barbarian II è il seguito di un gioco che aveva fatto molto scalpore e che torna adesso in versione ancora più ricca sia per la parte grafica, sia per quella sonora. 4 livelli mozzafiato in un gioco di grande azione e fluidità. TGM 7/40

BATTLE CHESS
Per chi ama gli scacchi, questo programma è un grande spasso, per chi non li ama, è uno spasso lo stesso. Battle Chess è una partita a scacchi animata con sonoro digitalizzato dove ogni pezzo uccide l'avversario con una serie di sequenze divertentissime. Si può giocare anche via modem. Un gioco da collezione. TGM 3/34

BILLIARD SIMULATOR
La simulazione del gioco del biliardo in una versione molto curata e realistica che la Infrogames ci offre (Attenzione: ne esiste una versione della ERE International che nulla ha a che vedere con questa). In questa simulazione potete muovervi intorno al tavolo, scegliere la stecca, decidere il punto d' impatto sulla palla. Una simulazione molto ben fatta. TGM 6/53

BIONIC COMMANDOS
Una conversione quasi perfetta dall'omonimo coin-op. Un platform game in cinque livelli più quello finale. Una corsa contro il tempo per fermare il missile del Giudizio Universale. Azione coinvolgente per un arcade ormai classico. TGM 1/32 e 2/39

BOMBUZAL
Un puzzle stranissimo e divertente dove un personaggio a forma di patata deve disinnescare delle bombe. Sembra facile se non fosse per le pedane che scivolano, quelle che si distruggono, quelle che si spostano e tante altre ancora. Un gioco scervellotico molto coinvolgente. TGM 4/30

CARRIER COMMAND
Un gioco d'azione e di strategia che ha per protagonista una portaerei alle prese con la conquista di 64 isole fonte d'energia per il futuro. Un gioco con grafica tridimensionale molto curata. Un'animazione fluida in un videogioco complesso e intrigante che vi prenderà subito. TGM 2/36

CHRONO QUEST
Un'avventura a icone. Semplice da giocare e difficile da risolvere. Accusati dell' omicidio di vostro padre, dovete recuperare la macchina del tempo per correre nel futuro e ripescare l'effettivo assassino. Un'avventura appassionante che ha inchiodato al video mezzo mondo. TGM 4/23

CYBERNOID
155 schermi di azione frenetica da sala giochi che vi terranno impegnati per lungo tempo. Uno "spara e fuggi" a scorrimento orizzontale in un labirinto ben disegnato e coinvolgente. TGM 3/46

DALEY THOMPSON OLYMPIC CHALLENGE
Una simulazione sportiva capitanata da Daley Thompson in persona, digitalizzato e animato. Con un movimento frenetico di joystick a destra e a sinistra dovrete riuscire a superare dieci prove indossando le scarpe adatte a ogni gara e subendo le critiche o i complimenti dei giornali. Un ottimo gioco malgrado il prezzo di sole 29000 lire. TGM 3/58, 4/29, 8/46

DARK SIDE
Un arcade che vuole tanta logica per essere risolto. 18 settori da esplorare difficili da risolvere e difficili da dimenticare. Un gioco da assuefazione che tutti i possessori di PC dovrebbero possedere. TGM 5/30

DENARIS
Un superbo shoot'em up che scorre orizzontalmente regalandovi una grafica molto dettagliata e un movimento fluido e incessante. Se non avete problemi al dito indice (perché dovrete sparare come matti) potrete imbattervi in quest'avventura d'azione a dieci livelli. TGM 8/51

DRILLER
Un'avventura dinamica a tre dimensioni che consiste nell'esplorare 18 settori minerari e liberare almeno il 50% del gas piazzando delle torri d'estrazione al di sopra delle sacche contenenti il gas, appunto. Il tutto cond ito da moltissimi puzzle disseminati dovunque e da un'azione molto veloce. TGM 1/34

DUNGEON MASTER
Un vero e proprio RPG (Role Playing Game) che vi impegnerà per

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COLLECTION

mesi e mesi. Intrappolati fra le prigioni sotterranee di un castello, dovrete ritrovare il Bastone di Fuoco che vi condurrà all'uscita. Un gioco di altissimo livello dove intricati labirinti e mostri d'ogni sorta vi ostacoleranno e dove dovrete affrontare le minacce della fame e della sete. Combatterete con armi e magia in un gioco di ruolo senza precedenti. TGM 8/38

ELIMINATOR

Una gara tutt'azione su strade intricate, osìacoli strambi e bonus sparsi dappertutto. Un gioco molto piacevole e veloce, alimentato da una musica altrettanto incalzante. Tanta cura ai dettagli in un gioco cosl pazzo da permettervi di correre anche sul soffitto! TGM 2/28

ELITE

Questo gioco fece la sua prima apparizione sul BBC Electron. Fu un grandissimo successo a causa dell'intelligenza delle regole e dell'utilizzo della grafica vettoriale. Un gioco di compravendita amb ientato nello spazio dove dovrete decidere se guadagnare molto con l'onestà o con la violenza. Un gioco magnifico che "dura una vita", come dicono gli inglesi, perché il vostro compito, appunto, è quello di vivere. TGM 3/47, 5/48

F-16 COMBAT PILOT

Grande simulazione della Digital Integration di quel gioiello d'aereo chiamato Falcon. Non troppo difficile per i principianti grazie ai livelli per l'apprendimento, questo simulatore di volo offrirà grandi emozioni per gli appassionati del genere. TGM 7/45

F-16 FALCON

Il più bel simulatore di F-16 mai apparso su computer. La versione Amiga è senza dubbio la migliore. Dodici missioni da compiere e parecchi livelli da raggiungere in un gioco che riproduce fedelmente la realtà. Utilizzato per le esercitazioni strategiche dagli stessi piloti del Pentagono, Falcon si rivelerà presto una passione a cui sarà difficile sottrarsi. Potete giocare anche via modem con altri computer. TGM 6/34

F-19 STEALTH FIGHTER

Un altro simulatore di volo firmato MicroProse. E un F-19 m olto fedele all'originale in un programma con bellissima grafica vettoriale solida a 3 dimensioni. La grande velocità e completezza di opzioni, fanno di questa simulazione una delle migliori per PC e compatibili. TGM 6/34

FLIGHT SIMULATOR V3.0

Dalla Microprose un altro simulatore di volo dedicato a tutti i PC e compatibili. Veloce, ben strutturato e molto fedele alla realtà, questo simulatore di Gates Learjet 25D vi proietterà nei cieli a grande velocità. Non lasciatevi sfuggire questa simulazione se pref erite pilotare senza combattere con altri aerei. TGM 7/46

GAUNTLET II

Dopo il successo del primo Gauntlet non poteva mancare questo seguito ancora più complicato. Una serie di labirinti dai quali non potrete mai uscire e il vostro scopo è quello di resistere il più a lungo possibile e acquistare punti (magra consolazione!). Potete scegliere di essere un mago, un'amazzone, un guerriero o un elfo e se giocate in quattro vi divertirete molto. Un classico che non si dimentica. TGM 1/35, 7/42

HYBRIS

Un classi co spara e fuggi spaziale a scorrimento verticale. Un gioco di grande azione, molto curato nei particolari e caratterizzato da un'ottima colonna sonora. Per chi ama questo tipo di giochi, dove sparare è dovere, un prodotto davvero ben realizzato. TGM 6/49

INTERNATIONAL KARATE PLUS

Ispirato alla più popolare arte marziale giapponese, IK+ è un'ottimo gioco che mette a disposizione 17 diverse mosse di karate da sperimentare contemporaneamente su due avversari. Il movimento dei personaggi è molto fluido e tu tto risponde molto bene ai vostri comandi. Una simulazione karateka decisamente ben fatta. TGM 4/26, 7,32

JOAN OF ARK

Sulla scia di Defender of the Crown prodotto dalla Cinemaware nasce questo Joan Of Ark della Rainbow Arts. In questo gioco impersonate Carlo, futuro erede al trono di Francia. Una simulazione strategico-bellica-dinamica dove diventare re non basta, ma bisogna saper mantenere la carica a forza di battaglie, avvelenamenti, tradimenti. Una simulazione che lascia senza fiato. TGM 4/32, 6/41

JOURNEY

Un racconto interattivo dove ogni azione viene descritta come in un romanzo. Alla guida di quattro personaggi (voi rappresentate uno di loro, e precisamente quello che tiene il diario) dovrete raggiungere la montagna sacra per parlare con il mago Astrix e liberare così il popolo dalle disgrazie che lo tormentano. Un gioco di ruolo guidato interamente dal mouse, scritto benissimo e molto coinvolgente. Inoltre, grazie agli aiuti che potrete richiedere, chiunque sarà in grado di terminare l'avventura. TGM9/22

KING'S QUEST IV

Un'altra avventura firmata Sierra ambientata fra le mura e i parchi dei castelli. Il re è molto malato e per guarirlo bisogna trovare un frutto magico. Una ricerca complessa e stimolante realizzata con tutto lo spirito delle avventure grafico-testuali. Una delle migliori per chi ama questo genere di giochi. TGM 5/39, 7/32

MANHUNTER - NEW YORK

Un'avventura firmata Sierra molto diversa dal solito. Scelti da un gruppo di alieni stabilitisi a New York, dovete indagare sulle abitudini degli uman i per poter riferire tutto agli Orbs (gli alieni, appunto) e lasciare così a loro la possibilità di invadere la città. Contrariamente a tutte le altre avventure, come

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

in Deja Vu dovete spostarvi col mouse sul video per eseguire le azioni, senza utilizzare la parte testuale. Un gioco lungo con un concetto interessante. TGM 4/46

MENACE

Uno shoot'em up a scorrimento orizzontale che nella versione Amiga usa lo scrolling hardware del fondale ottenendo così un effetto strabiliante di fluidità e movimento. Noi c onsigliamo solo la versione Amiga che è ricca di sprite coloratissimi e molto definiti e utilizza quasi tutto lo schermo per giocare. Colori meravigliosi per uno spara e fuggi piuttosto difficile. TGM 3/48, 6/41

OPERATION WOLF

Definita una delle migliori conversioni da Coin-op, Operation Wolf è ricco di effetti e dotato di un'ottima grafica. Giocato in soggettiva (cioè voi vedete sul video esattamente quello che vedreste se vi trovaste in quella situazione), dovete muovere il mirino del vostro Uzi per ucc idere tutti i nemici che vi appaiono sullo schermo. Un gioco dinamico e coinvolgente che piace subito. La versione migliore è quella Amiga espanso a 1 Mb. TGM 5/50

POPULOUS

Un concetto nuovissimo per un gioco. Qui impersonate Dio o il diavolo, come preferite, e lo scopo è chiaramente quello di portare a voi la maggior parte di adepti. Dovrete rendere il terreno coltivabile per facilitare la vita agli uomini, così come potrete creare catastrofi naturali per annientarli. Un gioco malefico e terribilmente en tusiasmante che ha fatto parlare molto di sé. TGM 8/28

ROBOCOP

Basato sulla trama del film omonimo, un arcade ai massimi livelli grafici e sonori. Molto simile alla versione da bar, Robocop appassionerà i simpatizzanti del joystick che, calati nei panni di Alex Murphy, alias robocop, faranno di tutto per eliminare gli artefici di un complotto mortale. Forza Alex! TGM 9/36

ROCKET RANGER

Una produzione Cinemaware tra le migliori. Ispirato a una serie televisiva, Rocket Ranger è un gioco di strategia e di azione che vi metterà difronte all'avanzata dei nazisti. Dovrete riuscire a bloccare il loro sogno di dominare il mondo recuperando per tempo i cinque pezzi del missile che vi porterà sulla luna nella base segreta dei nemici. In giro per il mondo vi troverete a dover affrontare molte situazioni in una specie di romanzo c he cambia a ogni partita. TGM 3/56

SHOGUN

Dalla Infocom un racconto straordinario sul giappone scritto da James Clavell. Una storia coinvolgente ambientata nel giappone del 1500 e splendidamente illustrata con disegni tipici dell'epoca. Un'avventura davvero interessante che vi aiuterà a capire l'atmosfera di un Giappone alle prese con le lotte feudali, gli intrighi, le sconfitte. Un'avventura adatta anche ai principianti, grazie agli aiuti che svelano (solo se richiesti) come proseguire il gioco. TGM 9/20

STARGLIDER II

Un gioco dalla grafica vettoriale e straordinaria che per molti è già diventato un mito. Alle prese con lune, pianeti e galassie, dovrete condurre la vostra navicella alla ricerca di oggetti sparsi per l'universo. Una specie di simulazione spaziale a cui si aggiungono strategia e azione. Il miglior gioco di questo genere. TGM 2/22

SUPER HANG-ON

Una splendida gara motociclistica che vi vedrà protagonisti di lunghi giri intorno al mondo. Grafica fluida e sce nari realistici vi cattureranno già dalla primissima partita. Un gioco distensivo che vi farà passare ore davanti al video nel tentativo di arrivare al traguardo. Decisamente migliore rispetto a Out Run, Super Hang-On vi offre anche quattro diverse colonne sonore molto belle. TGM 2/25, 8/65

TV SPORTS FOOTBALL

La Cinemaware propone questa nuova simulazione di un campionato di football americano. Un gioco avvincente e completo, molto curato nella grafica, che non manca di spettacolo: le partite, infatti, ve ngono mostrate con tanto di commento degli speaker, intermezzi pubblicitari, ragazze pon-pon e mille altre trovate tutte da scoprire. TGM 7/52

ULTIMA V

La quinta puntata di una saga ormai mitica. Un role-playing game che ha appassionato fin dall'uscita di Ultima IV milioni di video giocatori. Fra spade e magie dovrete riuscire a risolvere quest'avventura di ruolo che vi appassionerà moltissimo, soprattutto se siete già giocatori di quella precedente. TGM 2/20

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Un simulatore be llico senza precedenti. Completissimo e decisamente appassionante, UMS vi propone battaglie di ogni genere inventate e non. La grafica è molto schematica, ma è l'ideale per una guerra combattuta a tavolino. Un grande gioco di simulazione che non vi stancherà, anche perché esistono dei dischetti venduti a parte contenenti battaglie già prestabilite. TGM 5/54

VOYAGER

Un gioco che TGM ha definito "mitico", se non altro per la grafica solida tridimensionale davvero molto fluida e futuristica. La colonna sonora di Jonathan Dunn(allegata alla scatola con una cassetta) aggiunge atmosfera al gioco. Uno spara e fuggi spaziale più intelligente del solito che vi farà sentire fuori dal mondo. TGM 9/40

WAR IN MIDDLE EARTH

Per gli amanti del fantasy e di Tolkien in particolare, ecco un gioco ben strutturato, complesso e facile da giocare al tempo stesso, realizzato benissimo in tutte le versioni. Basato sulla storia del Signo Degli Anelli, War In Middle Earth è guidato dal mouse e ha in sé tutti i pregi e i piaceri tipici dei giochi di ruolo. Un acquisto giusto per gli amanti di questo genere. TGM 9/32

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

L'evento dell'anno, e forse del secolo. Un'avventura straordinaria, divertente e ben fatta. Alle prese con un gruppo di alieni capaci di instupidire la gente attraverso le linee telefoniche, dovrete guidare quattro personaggi in giro per il mondo e nello spazio, alla ricerca dei pezzi che compongono un meccanismo in grado di debellare i nemici. Un'avventura senza precedenti. Da non perdere. TGM 6/64

ZANY GOLF

Una nuova dimensione per chi gioca a minigolf. Dieci buche divertentissime e coloratissime per una sfida fuori dal normale che terrà impegnati fino a quattro giocatori. Un gioco originale che sfrutta bene il computer e che vi potrà divertire per molte ore. TGM 8/52

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

the GAMES machine

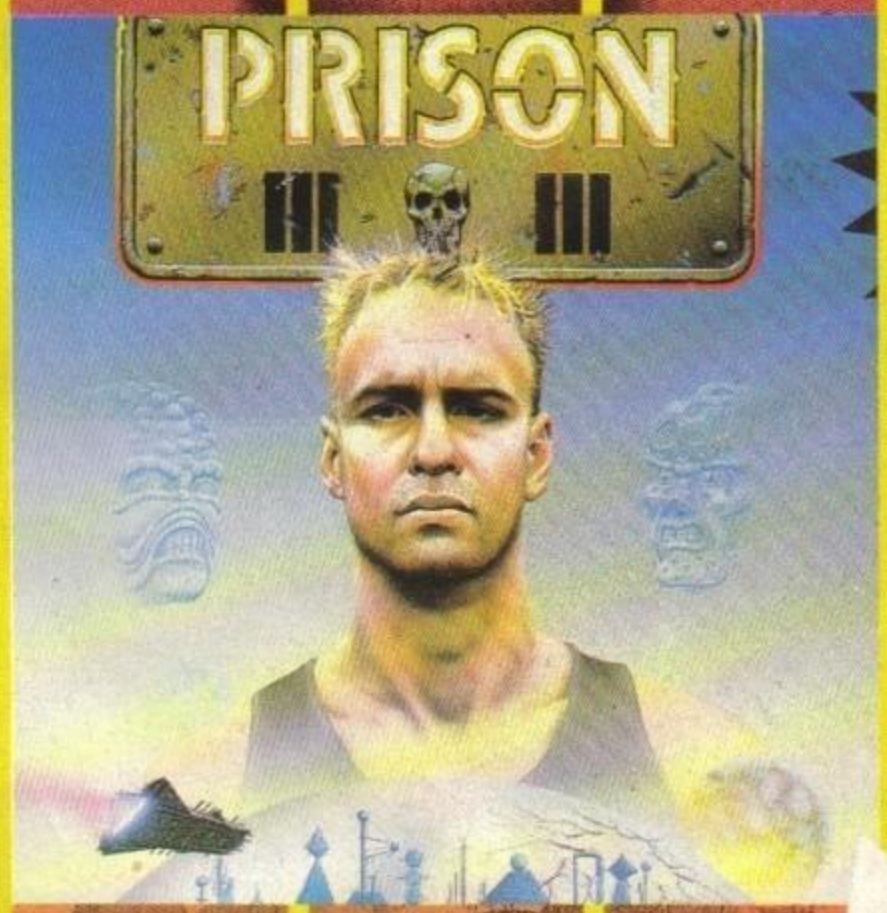
SOFTWARE ORIGINALE
CON TRADUZIONE
IN ITALIANO

1
ANNO I
MAGGIO 1989
LIRE 13.500

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

La Nuova Rivista con Dischetto



Dettagliate istruzioni in italiano

ancora in EDICOLA per Voi !

PRISON

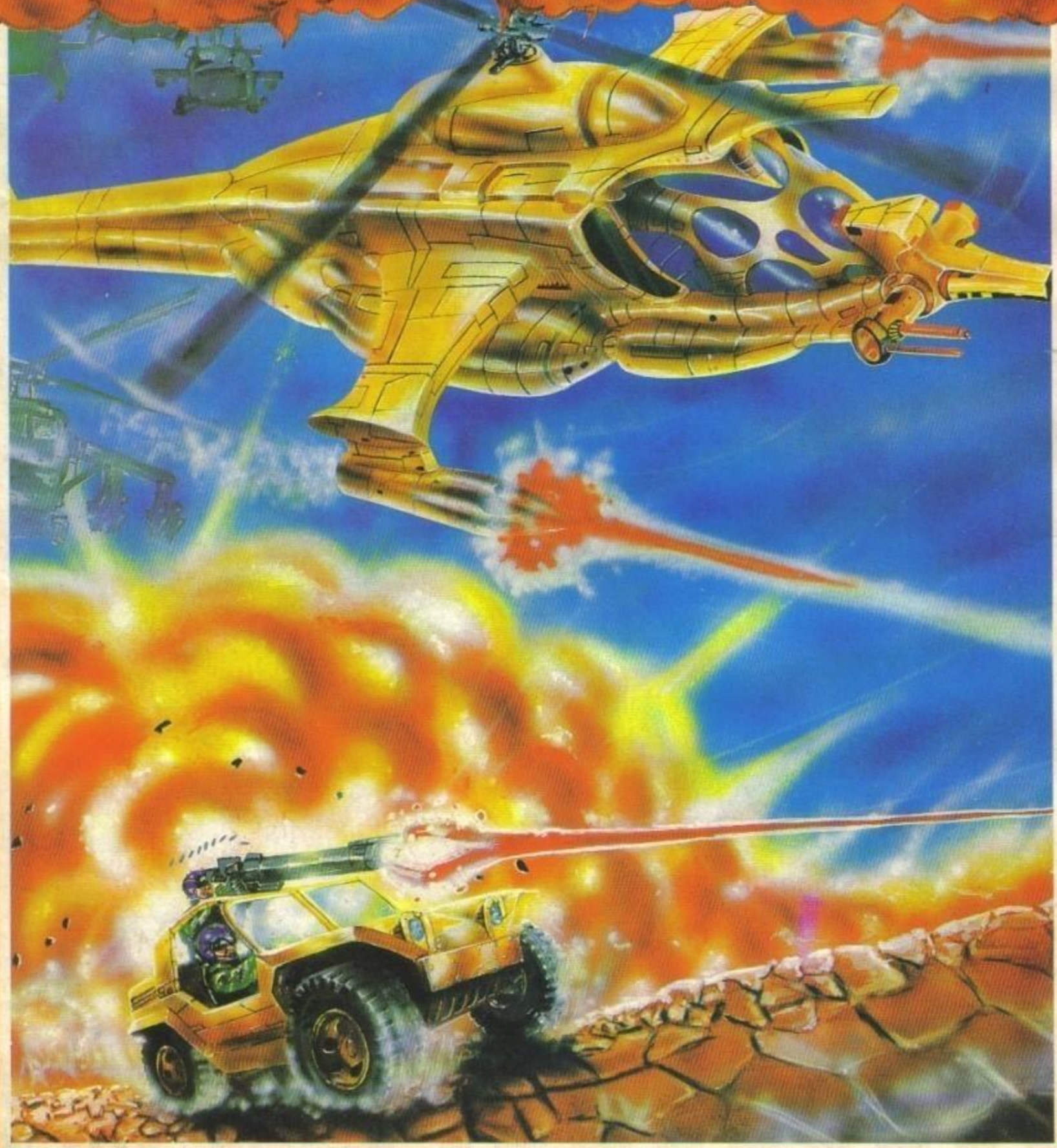
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Virgin Games

PRESENTS

SILKWORM



http://www.oldgamesitalia.net/

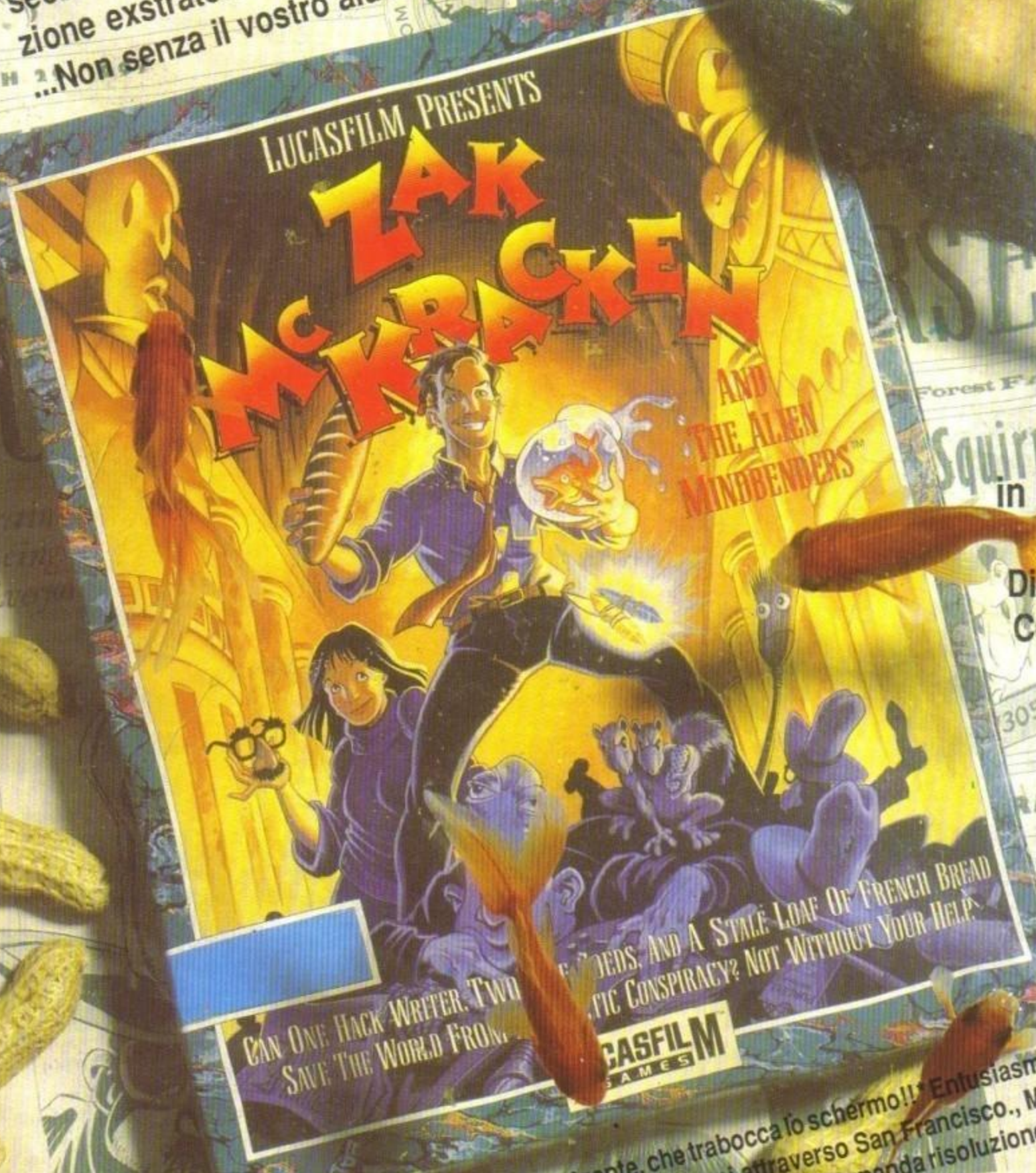
CMO LTD. PRODUCED BY THE SALES CURVE LTD. PROGRAMMED BY RA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Riusciranno un cacciatore di notizie, due studentesse di Yale ed un filone di pane secco salvare il mondo da una cospirazione exstraterrestre?..

...Non senza il vostro aiuto!



Istruzioni e programma in ITALIANO!!!

Disponibile per C64/128 Disco, AMIGA, PC e compatibili

Affrontare il mistero dei "Piegacervelli". Un umorismo travolgente, che trabocca lo schermo!!! * Enfusiasmante thriller umoristico prodotto dalla Lucasfilm giochi * Con Zak ed i suoi compagni attraverso San Francisco., Miami, Egitto, Inghilterra, Katmandu, Zaire, Perù, Atlantide, Il triangolo delle Bermuda, Marte ... * Stupenda risoluzione tridimensionale * Liberi dalla schiavitù della tastiera. Con il semplice ausilio del mouse o del joystick si individuano e si "cliccano" caratteri, oggetti ed azione che si vogliono attivare *

U.S. GOLD

LUCASFILM GAMES

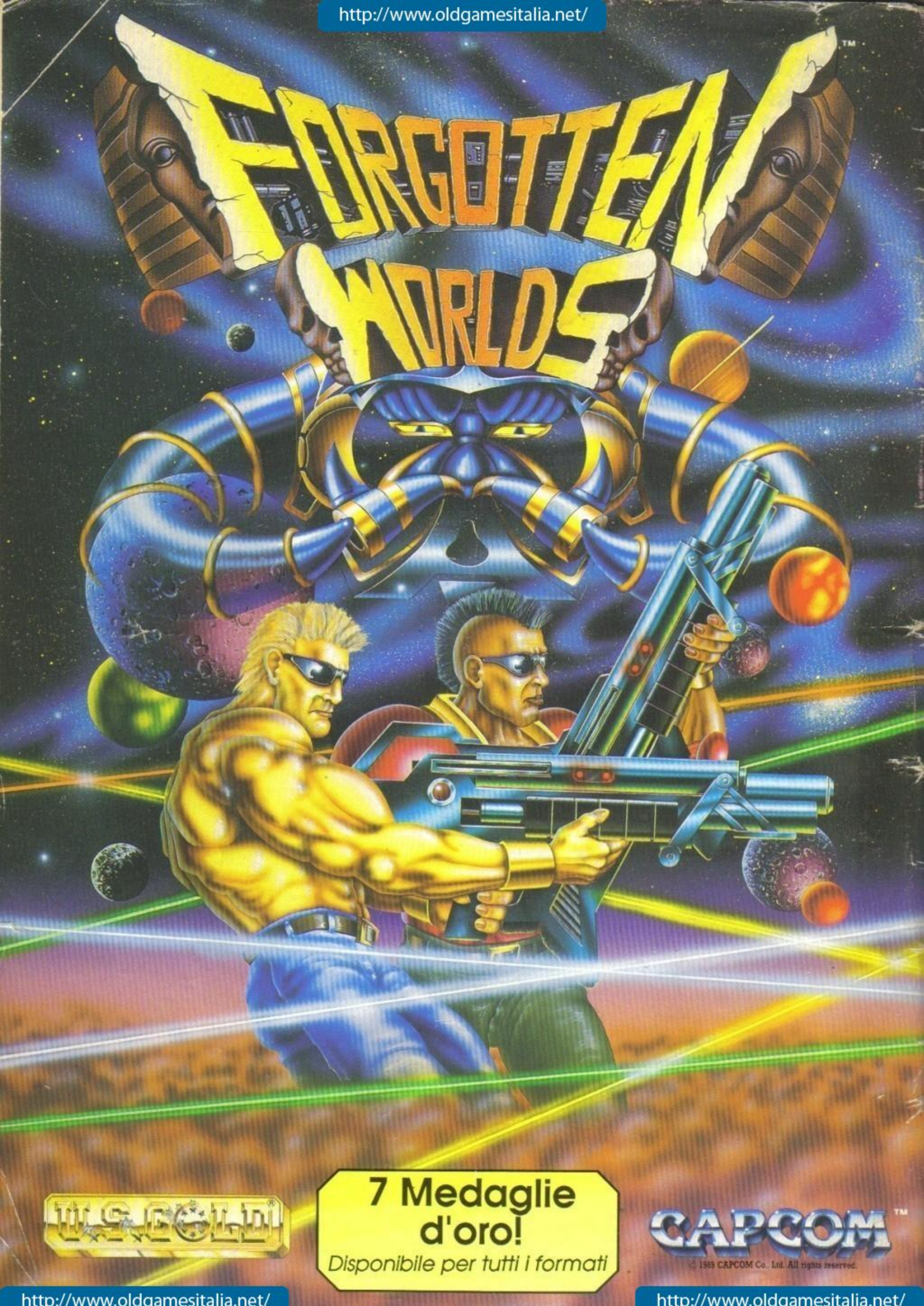
LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FORGOTTEN WORLDS™



U.S. GOLD®

7 Medaglie d'oro!

Disponibile per tutti i formati

CAPCOM™

© 1989 CAPCOM Co., Ltd. All rights reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/